HER AY CD'Lİ

LEVEL CHEAT HATTI HİZMETİNİZDE

AYLIK BİLGİSAYAR OYUN DERGİSİ

LEVEL

ARALIK 1997 • SAYI 11 • ISSN 1301-2134 • 500.000 TL (KDV DAHİL)

Güç sizinle olsun...

JEDI KNIGHT- DARK FORCES II

Westwood'dan müthiş bir FRP!

LANDS OF LORE GUARDIANS OF DESTINY



TOMB RAIDER 2 DEMO
LARA GERİ DÖNDÜ

TOTAL ANNIHILATION

FALLOUT

NHL 98

7th LEGION

POSTAL

FIGHTERS ANTHOLOGY

X-CAR

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

DRAGON DICE

SATURN VE PLAYSTATION OYUNLARI

LEVEL
ISSN: 1301-2134

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Gökhun Sungurtekin

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünsel,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Sinan Akkol

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

Görsel Yönetmen
Hayri Sinoğlu

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

Abone Servisi
Asu Bozyayla
Nur Geçili

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

Genel Koordinatör
Melih Şahin

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
GAMA
Tel: (212) 282-5322-23

Baskı
Uniprint A.Ş.
Tel: (212) 283-8371

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

VOGEL Ankara Şubesi
Ankara Sorumlusu
Dilek Özgen Batumlu
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara
Tel: (312) 447-2772
Faks: (312) 447-1569

VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

İlginize Teşekürler

Geçen ay bütün finansal zorlukları göze alarak size tam bir oyunu, ilk Türk Adventure oyunu "Dedektif Fırtına"yı hediye etmiştik. Level CD'si ile birlikte iki CD'li olan Kasım sayısını beğeneceğinizden emindik, ancak bu kadar ilgi göstereceğinizi açıkçası biz bile tahmin etmiyorduk. Level'ın daha ilk günlerde tükenmesi üzerine ikinci baskıyı piyasaya sunduk. Gösterdiğiniz büyük ilginin yanında, telefon ve faksla bize ulaştırdığınız tebrik mesajları tüm Level çalışanları olarak bizleri çok sevindirdi.

Bu ay Dedektif Fırtına'nın iki bölümden oluşan tam çözümünü yayınlamaya başladık. Böylece oyuna kaldığınız yerden devam edip, gelecek aya kadar Dedektif Fırtına'yı kendiniz bitirebilirsiniz. Ayrıca, 25 Aralık tarihine kadar final sahnesinin resmini ya da kısa açıklamasını bize gönderen ilk 100 okurumuza sürpriz hediyelerimiz var.

Geçen ay olduğu gibi bu ay da Level CD'sindeki oyun sayısını fazla tutmaya çalıştık. CD'nizde tam 24 oyun demosu bulunuyor. Özellikle bir oyunun çok ilginizi çekeceğine eminim; Tomb Raider II. Evet, Lara Croft gerçekten muhteşem bir dönüş yaptı! Ayrıca Broken Sword 2 ve Jedi Knight da ilk bakışta göze çarpan oyunlardan.

Bu aralar en çok tutulan oyunlar Real-Time stratejiler. Hemen hemen her ay iki üç tanesi piyasaya sunuluyor. Durum böyle olunca, biz de Level'da Real-Time strateji oyunlarına mümkün olduğunca fazla yer vermeye çalışıyoruz ve genelde aslan payını bu türün örnekleri kapıyor. Ancak bu ay durum biraz farklı; FRP-RPG türündeki oyunlar dergide çoğunlukta. Bu türlerin meraklıları bu ay Level'ı ellerinden bırakamayacaklar.

"Konsol Oyunları" sayfalarımızda çeşitli yenilikler yapmak istiyoruz. Bir oyun konsolunuz olsun ya da olmasın, konsol oyunlarına ilgi duyuyorsanız lütfen isteklerinizi bize yazın.

Yeni yılda yine Level'da buluşmak umuduyla...

Gökhun Sungurtekin

Airwarrior 3 İle Uçun...



Airwarrior net üzerinde oyunları destekleyen en eski uçuş simülasyonlarından biridir. Interactive Magic ve Kesmai bu klasik oyunun üçüncüsünü piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Ancak ilk oyunların düşük kalite grafiklerini beğenmeyenler için bu defa güzel sürprizler var, nispeten geliştirilmiş grafikler ve 3D ekran kartlarına tam destek bunlardan en önemlileri. 6 adet campaign içinde toplam 150 yeni görev mevcut, üstelik bu görevlerde kullanabileceğiniz yaklaşık 40 civarında yeni hava aracı da oyuna renk katacak. Geliştirilmiş engine sayesinde net üzerinde aynı anda 120 pilotun karşılıklı uçması da mümkün olacak, ne diyelim, sabırsızlıkla bekliyoruz.



Hellfire Sizi Yakacak!



Diablo tutkunları için iyi haberlerimiz var, Synergistic Software tarafından hazırlanan Hellfire isimli expansion pack çok yakında piyasaya çıkacak. Sekiz yeni seviye ve iki farklı çevre tasarımı içeren pakette, ayrıca yeni ve tamamen farklı bir de karakter bulunuyor. Yeni karakter bir monk, yani rahip, ancak bildiğiniz tarzda değil. Bu şahıs yakın dövüş teknikleri üzerine uzman ve ağır zırhlar kuşanmadan daha rahat savaşıyor, ayrıca büyü konusunda da oldukça usta sayılır. Bunun haricinde tamamen yeni yaratıklar, bosslar, büyüler ve teçhizat oyuna renk katıyor. Çalışmak için orijinal Diablo kullanan program alt yapı olarak da oldukça gelişmiş, özellikle yeni bölümlerin oldukça geniş ve zor olduğu bildiriliyor.



Sub Culture Derinlerden Geliyor...



Ubi Soft hareketli denizaltı simülasyonlarını sevenler için Sub Culture isimli yeni oyununu hazırlıyor. Denizlerin altında geçen ve oldukça detaylı bir çevresel tasarıma sahip olan oyunda, sualtı uygarlıkları, rakip klanlar ve korsan çeteleri bu evrenin doğal parçaları. Son derece renkli ve çeşitli denizaltı yaşamının da yeraldığı oyun, gelişmiş grafiklere ve ses efektlerine sahip, bunun dışında en tanınmış 3D hızlandırıcılı ekran kartlarına da tam destek sağlayacağı belirtiliyor.

TOP 10

1 - LANDS OF LORE 2
2 - 7th LEGION
3 - FIGHTERS ANTHOLOGY
4 - NHL'98
5 - MAGE SLAYER
6 - HEXEN 2
7 - TOTAL ANNIHILATION
8 - NFL'98
9 - INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP
10 - CONSTRUCTOR

Bilgiler ATA COMPUTER'den alınmıştır.

Alien Earth



K.K.N.D. isimli oyunun yapımcısı olan Beam Software yeni bir proje üzerinde çalışıyor. Alien Earth isimli oyun temel olarak RPG ve action öğelerini birleştiriyor, karakterinizi Diablo tarzı bir açıdan görerek yönetiyor ve envanter malzemelerinizi doğru şekilde kullanarak hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Konu işgal edilmiş bir dünyada geçiyor, siz dünyalı bir esirsiniz ve hem kendinizi, hem de gezegeni kurtarmaya çalışıyorsunuz. Pek çok değişik bölüm, çok farklı ortamlarda geçiyor. Çıkış tarihi olarak ise bu yılın sonu gösteriliyor.

Electronic Arts Artık Resmen Türkiye'de

Electronic Arts oyunları Türkiye'de artık Aral İthalat Ltd. Şti. aracılığı ile pazarlanacak. 4 Kasım 1997 günü Etiler Fly Inn barda düzenlenen tanıtım gecesi çok sayıda ünlünün de katılımı ile oldukça renkli geçti. Her iki şirketin üst düzey yöneticiler tarafından temsil edildiği toplantıda, firmaların ülke piyasası hakkındaki değerlendirmeleri ve genel hedefleri açıklandı. Özellikle en son yazılımların üretici desteğiyle piyasaya sürülmesinin önemi ve korsan kopyalarla yapılan mücadeledeki etkinliğin arttırılması gibi konular üzerinde duran yetkililer, gelişen oyun piyasası ile ilgili değerlendirmelerde de bulundular. Gecede Electronic Arts tarafından piyasaya sürülmeye hazırlanan Wing Commander: Prophecy, NHL 98 ve daha pek çok oyunun tanıtımları da yapıldı. Electronic Arts sadece PC değil, aynı zamanda Sega ve Sony oyun konsolları için de bol ve kaliteli yazılımlar üretiyor, oyun pazarına bunları da sunmaya hazırlanıyor.

LANDS OF LORE
GUARDIANS OF DESTINY
Beklenen FRP nihayet geldi!

- Evet sevgili seyirciler, bir kere daha "bir konu bir oyun" programında beraberiz. Bu haftaki konuğumuz herkesin aylardır beklediği, bir ana haber bültenlerinin arasına reklamı verilmeyen, son zamanların en kaliteli FRP'lerinden Lands of Lore 2.

(Şak şak şak şak şak...)

- Dünyamıza hoş geldin Lands of Lore 2. Nerelerde kaldın, niye bu kadar geciktin, gözümüz yollarda kaldı? Haa, bu arada sana kısaca LOL2 diyebilir miyim?



- Tabii canım, zaten herkes bana ööle diyo. Şu gecikme işine gelince, yaa ne diyim, bizim programcıların hıyarlığı işte! Hem sen geçmişi boş ver, şimdi yanınızdayım ya ona bak...

- Haklısın LOL2' ciğim. Son zamanların en flaş oyunlarındansın; doğal olarak sevgili seyircilerimiz seni daha yakından tanımak isteyeceklerdir. İstersen önce bize genel olarak nasıl bir oyun olduğundan bahset, yani ismini falan çok duyduk da, nesin, kimsin kimin çocuğusun, ha?

- Öhhöm, efenim, bendeniz dünyaya oyun mahallesinin en ünlü ailelerinden Westwood'un çocuğu olarak geldim. Doğumum kolay olmadı, tam 4 (!) kg'mişim. Yalnız ben Westwood'un FRP'yle çiftleşmesi sonucu oluşmuşum. Yani tüm genlerim, kanımın her damlası, bütün ruhum FRP kokuyor. Diğer kardeşlerimden en büyük farkım ise, övünmek gibi olmasın, grafiklerimin güzel oluşudur. Şu ana kadar FRP'yle ilişkiye giren hiç bir firma benim kadar güzel bir çocuk dünyaya getirememiş..

- Gerçekten harika, güzel olacağınız zaten daha siz doğmadan belliydi. Bu arada, bir saniye, orada bir parmak görüyorum, evet seyircilerimizden bir soru var, buyrun bayım..

- Merhaba, adım Vakkas, soyadım Tostoparlak, sizi aramızda görmekten gerçekten çok memnunuz. Ama ben FRP'nin ne olduğunu tam olarak şey edemiyorum, nedir acaba bu FRP, MRP dedikleri, teşekkür ederim..

- Tabii efenim, açıklayayım. FRP, yani öz annem, çok kısa ve en geniş anlamıyla doğaçlama tiyatrolardır. Şööle izah edeyim: Ortaçağ atmosferine sahip bir yer düşün. Şimdi buraya bir yığın fanastik ve doğa üstü faktör koyun. Bunların en önemlileri büyü ve garip yaratıklar olsun. Sonra kendinize bu dünyanın içinde yaşamayı öğrenmiş bir karakter yaratın. Tamamen senin istediğin özelliklere sahip bir kişi olsun bu. Sonra bunu donatın, kuşatın ve bu ortama koyun. İşte senin yapman gereken o adamın, hayal gücünün izin verdiği ölçüde, rolünü oynamak. Bizler ise bu türün bilgisayardaki temsilcileriyiz. Bilgisayardaki FRP'nin gerçektekinden tek farkı senin, hayal gücünün değil de bizim istediğimiz şekilde yaşaman ve davranman, şimdi anladın mı?

- Evet, Vakkas Beye sorusu için teşekkür ederiz, gerçekten çok önemli bir noktaya değindi. Peki LOL2'ciğim biz sohbetimize devam edelim. Şimdi güzel de biliyorsun, artık her yeni doğan oyun diğerine göre daha güzel oluyor, peki senin diğerlerinden farkın ne ha, bir değinseydik şu konuya?

- Canım benim, güzel sunucum, benim en büyük farkım kendim olmam. Şu grafikler hangi benzerimde var söyle bakiim, bu kadar düzgün ve hatlı FRP grafiği gördün mü sen hiç? Ya şu güzel ses tonuma, insanı havaya sokan müziklerime ne diyeceksin? Hepsini bırak da, demolarım hakkında ne düşünüyorsun, onu söyle esas. Gerçekten mükemmel di mi? Yaa, işte ben böyleyim, ay Tanrı beni özene bezene yaratmış, napiim güzel olmak suç mu?

- (Ulen bu da iyice havalara girdi be!) Çok hoş, haklısın gerçekten de benzerlerinden çok daha güzelsin.

Sanırım dış görünüşünü yeterince anladık, istersen önce biraz da iç kısımlarından bahsedelim. Ama önce hiçbir yere ayrılmıyorsunuz, ufacık bir reklam arası..

(Arkadaşlar, aslında bu yazarlık işi özellikle oyun için fazla fazla yeriniz olduğunda ve düşünmek için fazla



süreniz kalmadığında bi takım problemler yaratabiliyor. Bunun için yazarlara hizmet veren "Alo, bugün yazıyı nasıl doldurayım ?" şeklinde servisler var. Bu servislere zaman zaman örnekte görüldüğü üzere başvurabiliyoruz. Yukarıda günün anlam ve önemini belirtmek üzere bir ilkokul öğrencisi tarafından okunan şiiriniz yer alıyor. Sağ olasınız hizmetler, hızla yaygınlaşmanızı diliyoz.)



- Eveet, kaldığımız yerden devam edebiliriz. Şimdi LOL2, seni install ettik, başlattık, ya sonra? Bu arada senin konun ne LOL2'ciğim?



- Kısaca, garip bir şekil değiştirme lanetine yakalanmış bir adamı canlandırıyorsunuz. Saatler süren bir macera boyunca bu lanetten kurtulmaya çalışıyorsunuz. Tabii bu maceraları yaşarken gerek kocaman, iri yarı, ölümcül bir canavara; gerek de küçük, hızlı ve çevik bir kertenkeleye dönüşüyorsunuz.

- Peki bu yaratıklara ne zaman dönüşüyoruz ve bir işe yarıyor mu bari bu mutasyon olayı, dezavantajı filan var mı, hı?

- Aslında programcılarım belli yerlerde belli dönüşümleri mecburi



kılmışlar, ama onun haricinde kafasına göre, çok sık olmamak üzere dönüşüm geçiriyor adamımız. Elbette ki yarar ve zararları var. Mesela kocaman yaratığa dönüştüğünde gücün epey artıyor, ama yavaşlıyorsun ve çok hızlı gidemiyorsun. Minik yaratığın ise diğer adı rüzgarın oğlu zaten. Dezavantajı ise kuvvetsiz, ve insanken dizine gelen dere veya bataklıklarda hemencecik boğulması, n'aparsın





kertenkeleler yüzme bilmez zaten. Her iki yaratığın ayrıca bir dezavantajı büyü kullanamamaları. Bunların yanında, öyle yerlere geliyorsun ki, kurtulman tamamen küçük veya büyük yaratığa dönüşmene bağlı. Böyle durumlarda ise sana oturup dönüşmeyi beklemek kalıyor.

- Az önce FRP'den bahsederken, en önemli faktörlerden birinin büyüler olduğunu söylediniz. Peki sendeki büyü sistemi nasıl? Hangi karakterler büyü yapabiliyor? Büyüleri kullanmasak olur mu? Kılıç büyüden keskin midir?

- Çok soru soruyorsunuz, biraz nefes alın ayol. Büyü sistemim, programcılarıma uzun süre baskı yapmama rağmen istediğim gibi olmadı. Bu yüzden maalesef çok sayıda büyü çeşidim yok. Ama diğer benzerlerimin aksine her büyünün gittikçe kuvvetlenen kendi içerisinde dört Level'ı var. Gelelim ikinci soruna: ehem, kem, küm, üzülerek söylüyorum her karakterim büyü yapabiliyor, çünkü sadece ama sadece bir tane karakterim var ve üzerinde istediğiniz değişiklikleri yapamıyorsunuz, üstelik karakterim çok ayrıntılı bir yapıya da sahip değil. O kadar yalvardım yapımcılarıma, gelin başka karakterler de koyun, hatta bakın uzaktan akrabam Daggerfall'ı örnek alın, custom karakter falan yaratsın oyuncular diye, takan olmadı. Üzgünüm ama kimse mükemmel değildir, n'apalım siz de bizim istediğimiz kişiyle oynarsınız... Büyüleri kullanmasanız da olur, amma ve lakin bu aptallıktan başka bir şey olmaz. Kılıç mı keskin büyü mü dersen, bu tamamen yorum meselesi, ama bence büyünün ötesi de yok.

- Çok güzel, peki bize biraz da oyun ekranından ve oynanış tarzından bahseder misin?



- Tabii, ben bu yüzden burdayım zaten. Ekranım ve oyun stilim övünmek gibi olmasın çok basit ve anlaşılır bir yapıya sahiptir. Ana ekranım diğer benzerlerim gibi karmaşık ikonlarla dolu değildir. Hatta hiç bir ikon yoktur, sadece sol alt köşede yakışıklı karakterimin vesikalık fotoğrafını göreceksiniz. Hemen altında HP'i onun yanında ise saldırı ve büyü atma seçenekleri mevcut. Kılıcın üzerine bastığında düşman uzakta ve menzilli bir silahın varsa otomatik olarak bu silahı atar, kılıcın falan varsa ise onla vurursun. Büyü işaretine farenizin sağ tuşuyla basarak büyüyü değiştirir, sol tuşa basılı tutarak da büyünün Level'ını ayarlarsınız. Eğer adamın yüzünün üzerine basarsan inventory çıkar. Bu inventory'de bilmeniz gereken tek şey



bazı yiyecek ve bitkileri birleştirerek çeşitli bileşikler elde edebildiğiniz. Bulduğunuz scrollar ise adamın üzerinde sağ tuşa basılarak okunabilir. İşte kendim hakkında anlatılacakların hepsi bu. Nerede ne yapmanız gerektiğini söylememin anlamı da yok zaten, biraz kendiniz uğraşın.

- Geçenlerde sana bilgisayarımda şöyle bir baktım da gerçekten müzik, tempo, atmosfer, grafik ve demoların bir hayli ilgimi çekti. Ama bazı bölümlerinde, grafiklerinde olmaması gereken bir yapaylık gördüm. Mesela ormanlı bölümde niye ağaçlar öyle duvar gibi yapılmış bakim?

- Aslında o da programcılarımın ahmaklığı. Ama böyle daha kolay olur ve bir labirent izlenimi veririz diye düşünmüşler olsa gerek.

- Peki son olarak ileriki bölümlerde aldığım bazı eşyaları kullanamıyorum, nedeni nedir; bir de şöyle bir yarım saat oynadım da sadece iki çeşit büyü vardı, ne iş?

- O eşyaları kullanman için başka eşyalara ihtiyacın var, mesela ağır ve büyük bir kılıcı kullanman güç bilekliğini bulmana bağlı. Büyüleri ise ileri de scrollar alarak çoğaltabilirsin. Bunları da adamının üzerinde sağ tuşla kullanarak kitabına yazabilirsin.

- Gerçekten çok teşekkür ederim, son bir sorum olacak?

- Memnuniyetle, buyrun?

- LEVEL okur musun? Sence nasıl bir



dergi?

- Aslına bakarsan benim dergi okumaya pek fırsatım olmuyor, ama geçenlerde şöyle bir sayısına bakmıştım. Aslında hiç fena değil. Yazıları zengin, sayfaları güzel, renkli; artı verdiği CD'ler kesinlikle mükemmel. Daha piyasaya çıkmamış oyunların demosu var yahu. Hem ne demişler: Bir resim bin sözcükten iyidir. Yani tanıtımlarla nasıl olduğunu görmektense, arkadaşlarınızdan oyunu dinlemektense, bir yarım saat oynamak çok daha iyidir.

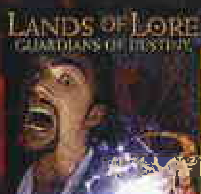
- Peki LOL2'ciğim. Seni tamamen destekliyor ve bir kere daha teşekkür ediyorum. Buralara kadar zahmet ettin, bizlerle oldun, umarım bundan sonraki hayatın da bol versiyonlu olur.

Eveet sevgili seyirciler, bir progra-



mımızın daha sonuna gelirken tüm kalbimizle size, ekran karşısındaki seyircilerimize, bizi kırmayıp buralara kadar gelen LOL2'ye, bu kadar geyiğe kızmayan, anlayışlı yazı işleri müdürümüze, bu yazıyı yazarken harcadığımız zamana ve tüm ekibe kucak dolusu saygı ve sevgilerimizi sunarken başka bir programda başka bir konukla görüşmek ümidiyle hoşçakalın.

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel
valence@pemail.net & quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

RPG

ATA COMPUTER
Tel: (212) 545 59 19
Firma: Westwood Studios
Pentium 75, 16 MB RAM,
4X CD ROM, 105 MB. HDD

TOTAL ANNIHILATION

Toplu Katliam

Bir fikir işe yaradı mı mutlaka hemen taklit edilir, hatta suyunu çıkarana kadar taklit edilir.

Bir düşünün televizyonda kaç tane sabah şekerleri, kaç tane televole var? Müzikte, sinemada, televizyonda geçerli olan bu kural bilgisayar oyunlarında bile kendini gösteriyor. Bu konuda verilebilecek en güzel örnek Doom ve Dune -II oyunlarının gösterdikleri başarının ardından piyasanın hemen benzerleriyle dolmasıdır.

Herhalde bilgisayar tarihinde bu ikisi kadar taklit edilen oyun yoktur. Bir de moda var tabii. Piyasada ne tutulduysa herkes onun üzerine atladığından, taklit yapmaya hiç meraklı olmayan firmalar bile geri kalmamak için diğerleriyle sidik yarıştırmak zorunda kalıyorlar. Doom türevleri bir ara kelimenin tam alamıyla moda olmuştu. Her ay bir kaç tane bu tarz oyun çıkıyordu, kabuslarımızda labirentlerde yaratık avlar olmuştuk. Sonunda sanırım firmalar doyma noktasına geldiğimize karar verdiler, aslında bence kusma noktasına gelmiştik, artık bu tür oyunlardan birkaç ayda bir tane çıkyor. Dune-II ise real-time stratejinin ilk örneğiydi.



Çok tutulunca yavaş yavaş taklitleri piyasayı sarmaya başladı. Ama bu tür şimdiye kadar Doom türü kadar moda olmamıştı. Son zamanlarda ne olduysa, piyasa konuları uzayda geçen Dark Colony, Conquest Earth gibi real-time stratejilerle doldu. Total Annihilation da bunlardan biri. Anladığım kadarıyla gelecekte insanlar kendilerini makinlere dönüştürüyorlar ve ardından iki fraksiyon ortaya çıkıyor. Bir tarafta zorba Core imparatorluğu, diğer yanda isyancı Arm'lar var. Yani klasik iyi-kötü savaşı. Dört bin yıl süren savaşta galaksinin tüm kaynakları kullanılmış, milyonlarca gezegen yok edilmiş, siz başladığınızda seçtiğiniz taraf kaybetmek üzere ve siz de nöronlarınızı zorlayıp bir yenilgiyi zafere dönüştürerek egonuzu tatmin etmeye çalışıyorsunuz.

Core mu Arm mı

Program iki CD'de yüklü olarak geliyor. Aslında tüm datayı toplasan bir CD'nin yarısı kadar yer kaplamıyor, herhalde birinci CD'yi multiplayer oyuna ayırmak için böyle yapmışlar, yine de gereksiz. Install ilk CD'den yapılıyor. Oyun kurulduktan sonra güzel denebilecek bir render demo başlıyor. Ardından çıkan ekranda dört seçenek var. Single player yeni bir oyuna başlamak ya da eski



bir oyunu yüklemek için, multiplayer network ya da modem üzerinden başkalarıyla kapışmak içindir. Install DirectX directx'in 5.0 sürümünü yükler. Son seçenek ise exit. Single player için bilgisayar ikinci diski istiyor. İkinci diski çalıştırdığınızda directx yerine intro seçeneği çıkar, bununla demoyu yeniden izleyebilirsiniz. Single player'ı seçtiğinizde new campaign, load game, options gibi seçenekler çıkar. Options'dan ekran çözünürlüğünü 1600x1200'e kadar arttırabiliyorsunuz. Ben 1024x768'de denedim birlikler fazlasıyla ufaldı oyun da yavaşladı 800x600 en ideali. Options'dan ayrıca ses ve müzik ayarlarını da yapabiliyorsunuz. Yeni bir oyuna başlarken savaşacağınız tarafı ve zorluk derecesini seçersiniz. Oyun sırasında option'ları değiştirmek, save, load gibi işlemler yapmak isterseniz tab tuşuna basın.



Teneke Kafalar

Total Annihilation'un en orijinal yanlarından biri birliklerin üç boyutlu vektör grafiklerden oluşuyor olması. Oyun benzerleri gibi üst bakış açısından oynanıyor ama birlikler hareket ederken geçtikleri toprağın eğimine göre değişik açılardan görünüyorlar. Bu da hareketlere gerçekçilik kazandırmış. Oyun ekranında sol üstte harita var. Haritanın altındaki bölüm o an seçili olan birlik ya da binalara emir verebileceğiniz kontrol panelidir. Birliklere altı emir verebiliyorsunuz. Move komutu bir birliği bir yere göndermek için, stop komutu o an yaptığı işi bıraktırmak için, attack komutu bir düşmana ya da belirli bir bölgeye saldırmak için, guard başka bir birliği koruma altına almak için, patrol seçeneği ise birliğinizi belirleyeceğiniz nokta ile o an bulunduğu nokta arasında devriye gezdirmek içindir. D-gun ise yalnızca commander'ların kullanabildiği bir silahtır ve tek atışta binaları, düşman gruplarını yok edebilme özelliğine sahiptir. Ancak enerji harcar. Bu standart emirlerin dışında birliklerinizin uygulayacağı bazı taktikleri kontrol panelin en üst kısmındaki seçeneklerden ayarlayabilirsiniz. Normal birliklerde bunlar iki tanedir. Üzerlerine tıklayınca taktik değişir. Üstteki ateş biçimini belirler. "Fire at will" ile menzile giren her düşmana ateş açılır. "Return fire" ile birlik ateş altında kalınca karşılık verir. "Hold fire" seçiliyken ne olursa olsun ateş etmez. Bunun altında hareket taktiğini belirleyen ikon vardır. "Roam" görüş alanına giren düşmana saldır emridir. "Maneuvar" ateş altında kalınca hareket et emridir. "Hold position" ise yerinden kımıldama demektir. Bir de Commander için "visible/cloaked" seçeneği vardır. Bu da üzerine tıklayınca değişir. "Cloaked" seçiliyken Commander görünmez olur ancak bu arada çok hızı enerji harcar. Bir de bina yapabilen birliklerin özel emirleri vardır. Bu emirlere geçmek için üstte orders ikonunu tıklamalısınız, tekrar inşaata devam etmek istediğiniz de ise bu kez "Orders"ın yanındaki "Buildings" ikonuna tıklayabilirsiniz. "Reclaim" bir binanın metalini ve enerjisini emip binayı yok eder, yani artık işinize yaramayan binalardan böyle kurtulursunuz, repair hasar görmüş bir birliği ya da binayı tamir etmenizi sağlar, "Capture" ile düşmana ait bir yapıyı ele geçirebilirsiniz. Emirleri vermeden önce birliklerinizi üstlerine Mouse'un sol tuşuyla tıklayarak ya da sol tuşa basılı tutup kare içine alarak



seçmelisiniz. Ekran boyundan büyük bir alan içindeki birlikleri de aynı anda seçebilirsiniz. Bölümlere çoğunlukla Commander'ınız ve bir kaç birlikle başlıyorsunuz. Commander binaları yapıyor ve üssünüzü geliştirmeye çalışıyorsunuz. Sanırım anlamışsınızdır commander çok önemli. Güle güle Commander, güle güle görev. Commander suları aşabiliyor çok zor ölüyor ve vurulduğunda kendini iyileştirebiliyor. Kullanacağınız iki kaynak var; metal ve enerji. Metal olan bölgeler ana ekranda gümüş rengi görünürler, buralara metal Extractor yaparsanız metal çıkarmaya başlarsınız. Enerji içinse herhangi bir yere solar paneller ya da rüzgar jeneratörleri yerleştirmelisiniz.



Daha sonra bu yapıları korumak için çevreye lazer topları falan dikersiniz. Yalnız bu oyunda üretiminizi biriktiremiyorsunuz. Ne kadar çok metal Extractor yaparsanız yapın metal üretiminiz belli bir noktadan sonra duruyor. Her metal Extractor bu seviyeyi biraz arttırıyor. Aynı şey enerji için de geçerli. Ancak extractor'ları solar paneller gibi istediğiniz yere yapamadığınızdan zorunlu olarak üssünüzü yaymak zorunda kalıyorsunuz, tabii düşman da aynını yapıyor ve bir yerde karşılaşıyorsunuz. Yani bu tür oyunlarda alıştığımız gibi üssünü kur güçlen, son bir saldırıyla düşmanın işini bitir taktiği (ben buna kısaca Ü. K. G. S. B. S. D. İ. B taktiği diyorum) sökmüyor. Lazerler de tam bir koruma sağlamadığından hızlı olmalı, çabucak yayılıp düşmanın madenlerini ele geçirerek üretimini yavaşlatıp adım adım yok etmelisiniz. Oyunun mantığı bu. Total Annihilation'da hava ve deniz Unit'leri ve daha pek çok değişik birlik var. Eğer bunlar yetmezse Internet'teki bir siteden yenilerini çekebiliyorsunuz. . Kara birlikleri de robotlar ve araçlar olmak üzere iki çeşit. Ama aşağı yukarı aynı işi görüyorlar. Birlik üretirken yapacağınız birliğin simgesine kaç defa basarsanız o kadar birlik sırayla üretilir. Savaşmaktan başınızı kaldıramayacağınızı düşünürseniz bu oldukça işe yarıyor. Başarılı olmak için değişik birlikleri kombine kullanmalısınız. Yani diyelim saldıracaksınız yalnızca roket atabilen birliklerle ya da roket ağırlıklı saldırmayın, topçu ve normal birlikleri de saldırıya katın. Önemli saldırılarda Commander'ı da kullanın. Birliklerinizin görüş menzili dışındaki yerler karanlık, buralardan gelebilecek tehlikeleri öncedn haber alabilmek için radarlar kurun. Düşman üssüne yakın, yüksek bir yere lazer kuleleriyle çevrili bir saldırı üssü kurmak da iyi bir stratejidir, tabii fırsat verirlerse. Bir yeri savunan birliklerinizi roam konumunda tutmayın, genelde maneuver durumunda bırakın, ateş konumunu sürekli "Fire at will"de tutun eğer düşmana bulaşmadan bir yeri ele geçirmeniz gerekiyorsa "Hold fire" yaparsınız. Her bir kaç bölümde bir yeni bir gezegene geçiyorsunuz. Bir gezegene ilk geldiğinizde yalnızca Commander'ınız oluyor, diğer birlikleri ona inşa ettirdiğiniz binalarda yapıyorsunuz. Yer şekilleri bu oyunda önemli yer tutuyor:tepelere tırmanırken birlikleriniz yavaşlıyor, ormanda ateş ederken mermiler ağaçlara çarpıyor, denizlerle, metalle, ormanlarla, lavlarla kaplı gezegenlerde savaşırken değişik yer şekillerine de alışmanız gerekiyor.

Acknowledged Sir!

Total Annihilation'ın çok hoş müzikleri var. Program bunları doğrudan CD'den okuyor, işin

ilginç yanı bu parçalar Star Wars türü filmlerdeki gibi klasik müzik tarzında ve oyunun atmosferini çok iyi tamamlıyorlar. Ses efektleri daha çok gaarç, gıırrç, dırrnk gibi makine gürültüleri şeklinde, öyle 'yes sir', 'acknowledged sir' türünden yalakalıklar dinleyip egonuzu tatmin edemiyorsunuz. Grafikler hoş, özellikle yer şekilleri, ayrıca bunların sadece arka plan olmayıp oyunu da maksimum etkilemeleri güzel. Ama robot dizaynları benim pek hoşuma gitmedi. Patlama efektleri çok iyi, patlayan robotlar parçalanıp dağılıyor.

Araçların hareketleri çok gerçekçi (özellikle deniz araçları). Yalnız iki CD'lik oyunda bölümler arasında hiç bir animasyon olmaması eksi puan. Total Annihilation'ı yapanlar diğer real-time strateji oyunlarından farklı olması için çaba göstermişler, bir derece de bunu başarmışlar. Belki de denenip başarı kazanmış bir sistemden fazla uzaklaşmayı göze alamamışlar-dır.

Ozan Simitçiler



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 89 19
Firma: Cavedog
Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, 35 MB HDD, 4x CD-ROM

DRAGON DICE

Doğanın Dört Gücü ve Ölüm

LEVEL ARALIK '97

Bilmem farkında mısınız, programcılar ne zaman çok tutulan masaüstü FRP'si, Magic gibi oyunları bilgisayara uyarlamaya kalksalar (bir kaç istisna hariç) ellerine yüzlerine bulaştırmadan edemiyorlar. Kuşkusuz bunun en büyük sebebi bir bilgisayar oyununun, masaüstü fanatiklerinin beklentilerine hiçbir zaman cevap verememesi. Gerçekten, insan kendi kafasında canlandırdığı, hayal gücünün eseri olan bir dünyayı, bir yönetmenin (veya bizim durumumuzda, bir oyun yapımcısının) gözünden görünce sonuç hayal kırıklığı oluyor.



Dragon Dice, TSR'nin kötü gidişine son vermek umuduyla piyasaya sürdüğü yeni bir FRP oyunu. Konu olarak herhangi bir yenilik yok. İşte, doğanın dört gücü (bilmeyenler için söyleyelim; su, rüzgar, toprak, ateş) elfleri, dwarfları yaratmışmış; bunlar kendi aralarında kardeş kardeş yaşarlarken, sadece toplumlarının gelişmesi için çalışıp, kin, hırs ve savaşı hiç bilmez iken, ölüm ve çürümüşlüğün tanrısı bundan çok fena kıllanmış da, elf ve dwarfları yok etmek için lava elfleri ve goblinleri yaratmış ve bunların üzerine salmışmış. Böylesine klişe bir konuya dayanan oyunu dünya piyasaya sürmesi, TSR'nin gerçekten parasız kaldığının işareti olsa gerek.

İyi de, oyun nasıl oynanıyor?

Önce oyunun oynanışı hakkında bilgiler vereyim, fikirlerimi sonra belirtirim. Yukarıda söylediğim gibi, Dragon Dice'da dört tane ırk var: Coral elfleri, dwarflar, Lava elfleri ve goblinler. Bunlardan ayrı olarak hiç kimseye bağlı olmayan dragonlar var. Ayrıca çeşitli toprak parçaları ve her toprak parçasının üzerinde, işinize yarayacak bir yapı var, bu yapıyı ise sadece o toprağın sahibi olan kişi kullanabiliyor. İşte oyundaki bütün bu nesneler, ırklar, ejderhalar, topraklar ve üzerlerindeki yapılar zarlarla temsil ediliyor.

Oyundaki amacınız genellikle toprak zarını kademe kademe yükselterek sekize ulaştırmak ve böylece o toprak parçasının ve üzerindeki yapının sahibi olmak.

Gelenek olduğu üzere menülerden başlayalım dedik ama, bakalım iyi mi ettik ?

Ana menü: New Game, Load Game, Credits, Exit. Ya şimdi aklıma geldi, biz her oyunda tekrar tekrar bu menüleri açıklamaktan bıktık, siz okumaktan bıkmadınız mı? Derhal bu işe bir açıklık getirilmeli diyorum. Bize yazın ve bu menülerin açıklamasını her yazıda temcit pilavı gibi yeniden okumak isteyip istemediğinizi belirtin, biz de sadece çok yeni veya anlaşılması zor bir menü olayıyla karşılaşmadıkça bu işkenceyi her ay yaşamaktan kurtulalım.

New Game'in altında çalışan işçiler:

Local Game: Bilgisayara veya üç adet müstakbel düşmana (yani arkadaşımıza) karşı oyun oynamak için bu seçeneği seçin.

Remote Game: Çığ gibi büyüyen modemle oyun oynama furyasına katılmak için.

Tutorial Game: Oyuna yeni başlıyorsanız mutlaka bir kez izleyin. Oyunun oynanışıyla ilgili hemen her şeyin anlatıldığı tanıtım demosu.

Cancel: Ana menüye dönüş.

Local Game'i seçince karşınıza şu seçenekler çıkıyor:

Standard: İki veya daha fazla kişinin kapıştığı oyun türü. Campaign'deki gibi bir senaryosu veya konusu yok, ama hazır ordulardan istediğinizi seçme veya kendi ordunuzu oluşturabilme özgürlüğünüz var.

Tournament: Savaşın kurallarını önceden belirleyip, ordunuzu da oluşturduktan sonra kapışabilirsiniz. Standart oyundan farkı ise savaşla ilgili kuralları önceden belirleyebilmeniz. Bunlar: Oluşturacağınız ordunun gücü (bunun altında veya üstünde güce sahip bir ordu yapamazsınız ve bu gücü gösteren sayıyı, ordunuzu oluşturduğunuz ekranın (Edit Battle Legion) sağ ortasında görebilirsiniz.) oyunda büyü olup olmayacağı, oyuncunun mulligan hakkının olup olmayacağı (size ordunuzu oluşturmanız için verilen zarları beğenmezseniz, mulligan isteyip daha iyi ordular için şansınızı deneyebilirsiniz) ve o oyuna dahil edilecek ırklar ve toprak türleri.

Campaign: Dört ırktan istediğimizi seçip, bilgisayarın vereceği görevleri sırasıyla yerine getirmeye çalışıyoruz. Bu görevler genellikle iki toprak parçasını ele geçirmek oluyor, ama bazen bir toprak parçasını belli bir süre elde tutmak gibi değişik görevler de veriliyor.



Kan, Barut ve Çığlıklar...

Her ne kadar çok karışık görünse de, Dragon Dice'ın oynanışı o kadar da zor değil. Oyuna başladınız ve strateji ekranı karşınıza geldi. Burası oyunun geçeceği alanı kuşbakışı olarak görebildiğiniz bir harita. Bu harita üzerindeki önemli bölgelerin üzerine gelince renkleri değişiyor. Bu bölgeler:

Terrains: Bunlar sizin ve düşmanlarınızın ordularının bulunduğu bölgeler. Bu bölgelerin çoğunda, o bölgenin sahibinin kullanabileceği binalar var. Bunların bazıları şöyle:

Standing Stones: Bulunduğu bölgenin renginden büyüleri de yapabilmenizi sağlar. Normalde her ırk bağlı olduğu doğa gücüne göre sadece iki renkten büyü yapabilirken, bu binaya sahip olan, kendi ırkından olmasa bile o toprağın renginden büyüler yapabilir.

Tower: Uzun menzilli saldırılar (ırka göre türü değişir, ama etkileri arasında bir fark yoktur) normalde sadece misil saldırısı yapabilen birliklerin olduğu bölgeye veya komşu bölgelere yapılabilir. Bu binaya sahip olan oyuncu, haritanın her yerine (mezarlık hariç) misil saldırısı yapabilir.

City: Mezarlıkta bekleyen birliklerinizin (yani ölmüş ama henüz gömülmemiş) geri getirmenizi sağlar. Burada iki seçeneğiniz var: Recruit ile herhangi 1HP'lik birliğinizi mezarlıktan kurtarabilir, Promote ile ise mezarlıktaki 2 veya daha fazla HP'e sahip olan birliğinizi elinizdeki daha düşük HP'li bir birlikle değiştirebilirsiniz, tabii ki eğer aynı ırk ve türden iseler (mesela coral elf okçusuyla sadece daha yüksek HP'li bir coral elf okçusunu değiştirebilirsiniz).

Tapınak: Üzerinde bulunan birliği ölüm büyülerine karşı korur, ayrıca her tum düşmanın mezarlıktaki bir birliğini gömme (bir daha oyuna dahil edilemeyecek şekilde yok etme) imkanı sağlar.

Haritadaki bir diğer önemli bölge ise graveyard yani mezarlık. Her oyuncunun mezarlığı ayrıdır, ve buraya gönderilen, yani ölen birlikler büyü ile yeniden diriltilebilir. Sadece düşmanın büyü zoruyla gömdüğü birlikler geri getirilemez. Burası çok önemli, çünkü oyuna başladıktan sonra yeni birlik üretme imkanımız yok. Bu yüzden iyi bir strateji geliştirip düşmanın birliklerini elimizden geldiğince çabuk yokedip, eğer mümkünse gömmeli, bizim ölülerimizi de düşman gömmeden önce yeniden savaşa dahil etmeliyiz. Ayrıca savaş alanına gönderilmemiş yani rezerv birlikleri de mezarlıkta bulunurlar. Mezarlıktan başka haritadaki diğer önemli yerler ise dragon cave ve wizard's tower. Bunlardan dragon cave, oyuna dahil edilmiş olan ejderhaları gösterir ve büyü gücümüz yettiği zaman bunlardan birini istediğimiz bir bölgeye gönderebiliriz. Yalnız, gönderdiğimiz bölgede kendi birliğinizin olmamasına dikkat edin, çünkü ejderhalar dost düşman tanımazlar. Wizard's tower'da ise oyundaki büyüler hakkında bilgi alabiliyoruz.



Kendi birlikleriniz, büyük haritada dalgalanan bayraklar şeklinde gözükürler. Haritadaki bölgelerden birisine tıklayınca, savaş ekranına geçersiniz. Burada sol ortada haritanın küçük bir kopyası bulunur ve buradan diğer bölgeleri seçebilirsiniz. Onun altındaki altı ikon ise şunlar:

Maneouvre: Toprak zarını bir ilerletmek için manevra yapmalısınız. Eğer bulunduğunuz toprakta düşman yoksa manevrayı otomatikman kazanırsınız, düşman varsa sizin manevranıza karşı koyabilir. Bunun için her iki taraf da zar atar, eğer sizin zarlarınızdaki manevra puanları daha fazla olursa, toprak zarını bir ilerletme veya geriletme imkanına sahip olursunuz. Şimdi "Neden toprak zarını geriletmek isteyelim ki" diyebilirsiniz. Bunun sebebi şu: Toprak zarının her yüzünde yapabileceğiniz hareketler bellidir. Eğer zarda kılıç resmi varsa sadece normal saldırı (skirmish) veya topyekün saldırı (charge) yapabilirsiniz, ok resmi varsa misil saldırısı, asa resmi varsa da misil saldırısı ve büyü yapabilirsiniz. Yani sadece okçulardan oluşan bir bölüğün saldırı yapabilmesi için toprak zarının ok veya asa göstermesi gerekir. Bu nedenle de

toprak zarını geriletmek isteyebilirsiniz. Kafanızın karıştığını biliyorum ama oyunu oynarken daha iyi anlayacağınıza eminim. Toprak zarını manevralarla sekize ulaştırabilirseniz o toprak parçası sizin olur ve o bölgedeki binanın özelliklerinden faydalanabilirsiniz.

Skirmish: Normal saldırı. Eğer eliniz-



deki birlikler hafif ve ağır birliklerden oluşuyorsa(birlik resimlerinin yanındaki silahlardan anlayabilirsiniz; rapier hafif, broadsword ağır birliği temsil eder) ve düşmanın birlik sayısı sizinkine yakınsa kullanın.

Charge: Topyekün atak. Ezici bir çoğunluğa ve atlı birliklere (birliğin yanında mızrak işareti ile temsil edilir) sahipseniz kullanın, ama şunu da bilin ki saldırı gücünüzdeki artış, savunmanıza olumsuz olarak yansıyacaktır.

Missile Attack: Uzun menzilli saldırı. Yanlarında üç başlı mızrak bulunan birlikler misil saldırısı yapabilirler. Misil



saldırısı aynı bölgedeki veya komşu bölgelerdeki düşmanlara yapılır. Tabii, kulesi olan bir toprak ele geçirebilirseniz, her yere (mezarlık hariç) saldırabilirsiniz.

Magic: Dört ana maddeden oluşan büyülerinizi burada yapabilirsiniz. Yanlarında asa işareti olan birlikler büyü gücüne sahiptir. En çok kullanacağınız büyü canlandırma büyüleri olacaktır. Her ırkta ismi değişik de olsa mutlaka bir ölüyü geri getirme büyüsü vardır. Her ırkta aynı olan bir başka büyü de ejderha çağırmadır.

Saldırın Aslanlarım...

Saldırı için önce hangi birlikle saldıracaksanız, o birliğin olduğu bölgeyi seçin, yapacağınız saldırı türünü seçin (tabii ki toprak zarı izin veriyorsa) eğer uzun menzilli saldırı yapacaksanız düşmanın olduğu bölgeyi seçip tekrar saldırı ikonuna basın. Böylece her iki



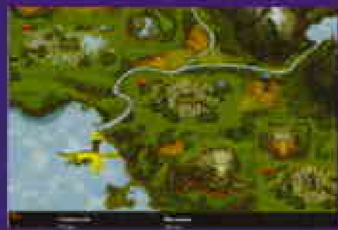
taraf da birliklerini (yani aslında zarlarını) atacak ve sizin saldırı gücünüzle karşı tarafın defans gücü belirlenecektir. Diyelim ki size saldırıldı, düşman 11 saldırı puanı, siz ise 8 defans puanı atabildiniz. Şimdi sol altta bir ekran çıkacak ve sizden üç birliğinizi (11-8=3) mezarlığa göndermeniz istenecektir. Siz de istediğiniz üç birliği seçip DONE' a basın ve onları mezarlığa gönderin. Daha sonra mezarlıktaki bu birlikleri büyü ile yeniden canlandırabilirsiniz.

Tavsiyeler

- Mutlaka kendi kalenizde okçu ve büyücüler bulunsun. Bu birlikleri çok gerekmedikçe ön cepheye veya düşman toprağına göndermeyin. Ön cephede ağır ve hafif birlikler ile atlı birlikler olsun.
- Orduları bir yerden başka bir yere götürmek iki şekilde oluyor. Her turn'ün sonunda destek (reinforce) birliklerini mezarlığın sol tarafından işaretleyip gidecekleri bölgeyi seçmeli ve aşağıdaki R harfine basmalısınız. Bundan sonra geri çekmek (retreat) istediğiniz birlikleri seçip yine R' ye basarsanız, bu birlikler de mezarlığın sol tarafındaki rezerve giderler. Aman karıştırmayın, mezarlıkta soldaki birlikler rezerv, sağdaki birlikler ise ölü birliklerinizdir. Yani birlikleri bir yere

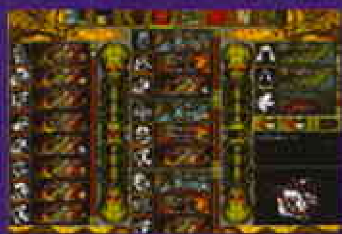


götürmek için bir turn retreat etmeli, diğer turn gidecekleri bölgeye reinforce etmelisiniz. Bunun dışında büyü kullanarak bir birliğinizi istediğiniz bölgeye hemen gönderebilirsiniz.
- Birliklerin bazı özel güçleri vardır. Mesela okçuların 'bullseye' zarı gelirse istediği düşman birliğini öldürebilir, ve düşman defans için zar atamaz, aynı şekilde, bir büyücü 'immediate magic' zarı atarsa, düşman turn'ünde bile büyü yapabilirsiniz.
- Campaign görevleri sıkıcı olabiliyor, çünkü genellikle iki bölgeyi ele geçirmekten başka bir işiniz olmuyor. En iyisi yanınıza bir arkadaş bulup onunla kapışmak.
- Oyunun yapay zekası hakkında derin şüphelerim var. Daha önceden hiç oynamamış olduğum halde ilk oturuşta campaign'in 9. Bölümüne



kadar geldim.
- Oyunun grafikleri çok zayıf olmuş. Her ne kadar strateji oyunlarında çok güzel grafik görmeye alışık olmasak da, en azından savaş ve büyüler için animasyon yapabilirlerdi. Müziklere ise diyecek yok, oyunun atmosferine çok uygun ve Heroes 2 türü müzikler tam anlamıyla muhteşem.

Bu oyun alınır mı? Valla ilk gördüğünüzde hissedeceğiniz kusma isteğini atlatabilecekseniz, alınası bir oyun Dragon Dice. Grafikler kötü, müzikler ne güzel falan derken bir de baktım ki



3-4 saattir oyunun başındayım,hem de hiç sıkılmadan. Ben yine de derim ki, piyasaya bu kadar mükemmel FRP'ler çıkmışken (Lands of Lore 2'yi gördünüz mü?) bu oyuna vakit harcamaya değmez. Son olarak Dragon Dice değişik bir FRP arayanlar için kurtuluş olabilir diyorum ve huzurlarınızdan hızla kaçıyorum.

Sinan Akkol



LEVEL KARNESİ

FRP

Firma: INTERPLAY

Windows 9-5, 486 DX2/66,8 MB RAM, 4X CD ROM, 40 MB. HDD

X-CAR EXPERIMENTAL RACING

Niye zahmet ettiniz?

Bu güne dek aralarında ne kadar fark olursa olsun yarış oyunları deyince aklımıza bir kaçı dışında joystick'e yapışmış eller, hırsla sıkılmış dişler ve her şeye rağmen saatlerce sürecek eğlence geldi. Bunun en büyük sebebi ise her yeni oyunun kendinden öncekilerle yarışacak yeni özelliklere sahip olmasıydı. Önceleri F1 ve Nascar tipi yarış oyunları birbirini izledi. Ardından Need for Speed piyasayı kasıp kavurdu. Bu rekabet son olarak Destruction Derby ve Carmageddon gibi oynayanların yarış tutkusunun dışında katliam arzusunu da tatmin eden oyunları beraberinde getirdi. Yarış tutkunları için her şey bu kadar güzel giderken şimdi Bethesda Softworks ufak tefek yenilikler içeren Nascar tipi bir yarış simulasyonu ile bu rekabetin içine giriyor.



X-Car bize 300 mile ulaşabilen rüyalarımıza konu olabilecek prototip araçları sürme zevkini tattırmayı amaçlıyor. Kendine hedef seçtiği oyunsever kitlesi Need For Speed, Nascar ve Pod hayranları. Oyun DOS ortamı için tasarlanmış. Yapımcıların cebinizi hortumlama isteklerini saklamaya dahi gerek duymadığını kurulum ekranlarındaki firmanın diğer oyunlarına ait reklamlar açıkça ortaya koyuyor. (Bunun dışında CD'nin yarısından fazlası firmanın diğer oyunlarını tanıtan demolarla doldurulmuş) X-Car'da yarışlar 11 pist üzerinde gerçekleşiyor. Bunlardan 5 tanesi gerçek pistlere dayandırılmış. Oyunun tümündeki iki temel yenilikten biri yarış pistleri dışındaki deneme alanları. Arabanızda yaptığınız değişikliklerin ardından maksimum hız testlerini, fren mesafesini ve manevra kabiliyetini buralarda deneyebilirsiniz. Diğer yenilik ise Nascar'dan bile daha çok ayar içermesi. Zaten oyunun en büyük farkı işin arabaya atlayıp gaza basmakla bitmemesi. Yollar bariyerlerle sizi sınırlıyor ve üzerlerinde kırıklar ve atlama rampaları bulunmuyor. Yine de her yol arabanızda farklı ayarlar yapmanızı gerektiriyor. Eğer aracınızın motor tipini, yakıtını, vites ayarlarını belirlemek ve daha bir çok ayrıntı ile ilgilenmek istiyorsanız, oyunda umduğunuzdan da fazlasını bulacaksınız.

Grafikler texture kaplamalarıyla Nascar'ı andırıyor. Çözünürlük 320*200'den 800*600'e kadar çıkabiliyor. Buraya kadar herşey dört dörtlük gözüküyor. Ancak bazı pistlerin etrafındaki ayrıntılar basit çizilmiş



binalardan, kamyonlardan ve nedense bir kaç büyük baş hayvandan ibaret. Yani hiçbir yerde yarışı bırakıp yavaşlayarak "vay be" deyip inceleyeceğiniz bir şey yok. Bu sadeliğin en büyük mazereti olarak X-Car'ın ortalama Pentium sistemlerde dahi DOS altından gayet hızlı çalışması gösterilebilir. Eğer 3Dfx kartına sahipseniz hiçbir yavaşlama sorunu ile karşılaşmayacaksınız. Yarışlar 6 kameradan izlenilebiliyor. Ana menüdeki VCR seçeneği size bir önceki yarışı seyretme ve performansınız hakkında bilgi edinme olanağı sunuyor.

Ses kalitesi bakımından oyunun vasatın biraz üstünde olduğunu söyleyebiliriz. Yalnız tüm efektler bazı fren sesleri ve yanınızdan geçen arabaların seslerinden ibaret. Ama en azından köprü altlarından geçerken sesler farklılaşıyor.

Değiştirilebilen kontroller Joystick ve Keyboard'la sağlanıyor. Dikkat çekici bir hata da trafik canavarına meydan okuduğumuzda dahi oyun bizi hızlı gittiğimize inandıramıyor. Arabanızın ayarlarını ne kadar iyi yaparsanız yapın çok kolay spin atıyorsunuz. Ayrıca 200 mille duvara çarpsanız bile arabadan sadece bir kaç parça



kopuyor, ama gözle görünür bir değişiklik olmuyor. En kötüsü de yarış sırasında rakiplerinizin sizi takmaması. Onların yanından geçerken dahi sizi engellemeye çalışmıyorlar.

Oyunun multiplayer desteği sayesinde network ve ayrıca bir simulator program aracılığı ile Internet üzerinden oynamanız mümkün.

Kof çıktı

Sonuç olarak oyunun menülerinin dışındaki basitliği hiçbir şekilde saklanamadığı açıkça ortada. Realizm eksikliği, üstünkörü oynanabilirlikle birleşince, yüksek çözünürlük ve diğer ayrıntılar bile oyunu kurtaramamış. Bu nedenle eğer sadece arcade tipi yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız, X-Car sizi tatmin edebilecek bir oyun.

Ozan Dönmez

LEVEL KARNESİ

YARIŞ

Firma: Bethesda Softworks
Pentium 60, 16 MB RAM,
10 MB HDD, 2x CD-ROM

NHL® 98



Futboldan bıktıysanız, buyrun Hockey'e!

NHL 98'i bilgisayarıma kurduğumda Commodore 64'lü günlerde oynadığım bir Hockey oyununu hatırladım. Kollarının nerede bitip, Hockey sopasının nerede başladığını pek de göremediğimiz oyuncular sahaya dizilirlerdi. Daha sonra sadece "Here we go" sözlerinden oluşan beş saniyelik bir şarkı söylenir ve oyun başlardı. Bu şarkıyı dinlemek için oyunu birkaç defa üst üste çalıştırdığımı hatırlıyorum. Ne de olsa Commodore'da "güzel" ses efektlerine pek rastlanmıyordu! Hockey'in en önemli unsurlarından biri olan dövüş sahnesini de unutmamak lazım tabii. Adamların kollarını birbirlerine doğru sallayarak, sırayla yere oturup kalkmalarını izlemek için arkadaşlarla oyunu bırakıp birbirimize faul yapmaya çalışırdık. Belli bir zaman içerisinde yeterli faul sayısına ulaştığımızda dövüş başlardı.

NHL 98 de bir müzikle başlıyor. Ama ne müzik! Oyun içinde de çalan birbirinden güzel parçalar sizi tam anlamıyla havaya sokuyor. Oyunun gerçekçi grafikleri, akıcı animasyonları ve zaman zaman değişen kamera açıları sayesinde sağlanan mükemmel atmosfer, gerçek bir stadyumdaymış gibi hissedebilmenizi sağlıyor.



Oyunun bir spiker tarafından anlatılması artık spor oyunlarının vazgeçilmez bir parçası; NHL 98'de de yapılan her hareket spiker tarafından anlatılıyor ve yorumlanıyor. Üst üste gelen bazı pozisyonlarda spiker biraz gecikse de, bu özelliğin oyuna değişik bir hava getirdiği tartışılmaz.

Artık oyuna geçebiliriz

NHL serisini daha önce oynamış olanlar oyuna kolayca ısınabilirler. Oyunu çalıştırdığınızda karşınıza sekiz seçenek çıkacak. Şimdi bunları inceleyelim:

- Choose Mode: Bu seçenek üzerinden oynayacağınız oyun türünü seçiyorsunuz. Exhibition seçeneği karşılıklı dosluk maçı yapmanız mümkün. Ayrıca lige katılabilir ya da yeni bir turnuva başlatabilirsiniz. Shootout seçeneği ise karşılıklı penaltı atışı yapmanızı sağlıyor.
- Level: Burada oyunun zorluk derecesini ayarlıyorsunuz. Hockey oyunlarına alışık değilseniz, Rookie ile başlamanız iyi olur.
- Select Teams: Bu kısımda kendi takımınızı ve kime karşı oynayacağınızı görebilirsiniz. Bir takımı seçtiğinizde altta o takımın özelliklerini görebilirsiniz.
- Rules: Oyun içerisinde uygulanacak olan kuralları bu bölümde belirliyorsunuz. Oyun üç periyod üzerinden oynanıyor. İlk seçenek ile bu periyodların süresini tespit edebilirsiniz. Oyunun sürekli olarak kesilmesini istemiyorsanız, "Off Side", "Icing" ve "2 Line Pass" seçeneklerini OFF pozisyonuna getirin. Ancak "ben profesyonal bir Hockey maçı oynamak istiyorum" diyorsanız bu seçeneklerin ON durumunda olmaları gerekiyor. "Fighting" seçeneğini ON yaptığım halde, bir türlü oyuncuları dövüştüremedim; belki siz becerebilirsiniz.



- Options: Bu bölümde oyundaki seslerle birlikte çeşitli ayarlamaları yapabilirsiniz.
- Rosters: Oyunun önemli bölümlerinden biri. Burada ticaret yapabilir, yeni bir oyuncu ya da takım yaratabilirsiniz. Ayrıca yeni stratejiler de geliştirmeniz mümkün.
- Stats Central: Oyuncular ve takımlar hakkında istatistiki bilgiler.
- Connection: Başka bir bilgisayarla bağlantı kurup karşılıklı oynamak istiyorsanız bu seçeneği kullanmanız gerekiyor.



Ekranın alt bölümündeki GamePad simgesini tıklayarak oyun kontrollerini ayarlayabileceğiniz bölüme geçebilirsiniz. Burada oyuncu ismini seçtikten sonra klavyedeki tuşları yeniden tanımlamanız mümkün. Standart tuşlar şöyle:

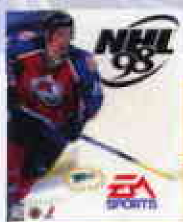
Hareket:	Yön tuşları
Şut:	Space
Pas:	C
Hızlanma:	X
Özel hareketler:	Z

Defans yaparken bu tuşların işlevleri değişiyor.

Almalı mı?

NHL 98 grafikleri, müzikleri, ses efektleri ve oynanışı ile gerçekten çok güzel bir oyun. Spor oyunlarından hoşlanıyorsanız sakın kaçırmayın.

Serkan Özsoy



LEVEL KARNESİ

SPOR

ATACOMPUTER
Tel: 212 543 59 19
Firma: EA Sports
Windows 95, Pentium 90,16 MB RAM,
4X CD ROM, 30 MB, HDD

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

Karanlıklar Prensi Olma Sırası Artık Sizde

Acı var artık, sadece acı. Korkunç, nereden geldiğini bilemediğim, ama çok yakından tanıdığım bir acı. Kaynağı fiziksel değil, sanki ruhum dağlanıyor, benliğim yırtılıyor ama ben yine de bağıramıyorum. Çünkü korkuyorum. Çünkü biliyorum ki başladığım bu yolun geri dönüşü yok. Her şeyi, bunların nasıl başladığını sanki dünmüş gibi hatırlıyorum. O lanetli hanın lanetli sahibinin gece yarısı beni kapı dışarı etmesi. Gece; Nosgoth'da gece olunca evinizde bile güvende olamazsınız. Ama o herif, beni göz göre göre karanlığın içine atmaktan çekinmedi. Ve birisi, birileri bana tuzak kurmuştu. Sırtımdan bıçakladılar beni, kalleşçe öldürdüler. Ama ruhum intikam hırsının verdiği güçle ölüme karşı koydu. Ve büyücü bana intikam sözü verdi, beni hayata geri döndüreceğini söyledi. Büyücü, ah büyücü. Karşılığında benden ne alacağını bilseydim, kabul edebilir miydim teklifini? Bana yaşamımı geri verdin ama karşılığında insanlığımı aldın. Ve ben ölümün, her şeye rağmen yaşamaktan daha iyi olduğuna, öldükten sonra inandım.

Artık ben bir vampirim. Hayattayken nefret ettiğim, karşılarında savaştığım karanlıklar ordusunun bir mensubu. Beynimdeki tek düşünce intikam ve kan. Ve acı. Artık eski hayatıma bile dönmek istemiyorum, öldükten sonra yaptığım korkunç şeylerin bilincindeyken yaşayamam.Tek istediğim huzur, tek istediğim birisinin bu acıya artık bir son vermesi. Tek isteğim ölüm.





Bir Isınk Alabilir Miyim Acaba?

Gotik ve karanlık atmosferli oyunlardan hoşlananlar, tam yerine geldiniz. Legacy of Kain, ne tam olarak FRP, ne de adventure sayılır. Daha çok FRP öğeleri içeren arcade-adventure diyebiliriz. Oyunun kutusunda da yazdığı gibi 17 yaşından küçüklerin oynaması yasak. Aslında bu yasak hemen her oyunda var ama, takan kim? Durum böyle olunca, oyundaki vahşet miktarının biraz abartılmış olduğunu görüyoruz, eee nede olsa biz bir vampiriz, ve vampirler ünlerini sokaktaki çocuklara şeker dağıtarak kazanmazlar.

Oyunda kan gövdeyi götürürken, bir yandan da kendimizi kaptırıp gidebileceğimiz bir senaryo gelişmeye başlıyor. Nosgoth ülkesinde bir şeyler ters gitmektedir, ve biz de bundan payımızı almaktayız. Ölmek, vampirlikten kurtulmak istiyoruz ama. Nosgoth'daki dengeyi sağlamakla yükümlü dokuz kişi 'The Nine' durup dururken delirmiş ve onları temsil eden 9 dikili taş 'The Pillars' bozulmuştur. Ve bütün bunları düzene koyup huzur içinde ölebilmek için bu dokuz kişiyi öldürmemiz gerekmektedir.

Kontrolü Kaybetmemek Lazım.

Şöyle bir tuş kontrollerine göz atarsak, kürsorlarla hareket edip, CTRL ile kılıç sallarız. ALT ile büyü ve büyülü malzemeleri kullanıp, SPACE ile kurbanlarınızın kanını emersiniz. İnsanların kanını iki haldeyken emebilirsiniz, ya gece olmasını bekler ve evlerinde mışıl mışıl uyuyan kurbanlarınızla beslenirsiniz, veya gündüz onlarla dövüşüp, son darbeyi vurmadan önce (işleri tek darbede bitecek olanlar ayakta sallanmaya başlar) etlerinden ve sütlerinden faydalanırsınız. F1 ile yanınızdaki eşya ve silahlara bakabilir, büyüleri F3 ile çıkan menüye dağıtabilirsiniz. Bütün büyüler bu menüye sığmayacağından, arada sırada düzenlemeniz gerekecektir. F2 ile beş adet görünümümüzden birine dönüşebilir (aslında altı tane ama onu bulmak çok zor, size sürpriz olsun) F3 ile bildiğiniz büyülerden birisini yapabilirsiniz. F4 ile elinizde bulunan büyülü eşyalardan istediğinizi kullanabilirsiniz, bu eşyalar sayılıdır ama büyü gücünüz azaldığı zaman çok işinize yarıyorlar. F5 ile ekrandaki görüntüyü yakınlaştırıp, uzaklaştırabilirsiniz. F6 ile bulunduğunuz bölgenin bir haritasına bakabilir, F7 ile ana menüye dönebilir, F12 ile ekran çözünürlüğünü değiştirebilirsiniz.



Ekran ikiye ayrılmış durumda, soldaki geniş bölümde oyun ekranını üstten görüyorsunuz ve bütün action burada oluyor. Sağ tarafta ise üstte Kain'in resmi, sol altta vücudunuzdaki kan miktarı, sağ altta ile büyü gücünüz gösteriliyor. Kain'in resmi o an kullanmakta olduğunuz silah ve zırh cinsini gösterir. Kan miktarı, siz darbe alsanız da almasanız da azalıyor, ama savaşırken normal olarak daha hızlı bir düşüş oluyor. Bu nedenle sık sık "beslenmeniz" gerekecektir. Büyü gücünüz ise yaptığınız büyülerin gücüyle orantılı olarak azalıyor (hadi ya). Bunu arttırmanın yolları ise etrafta gördüğünüz çeşitli renkten büyü kürelerini toplamak veya daha önceden öldürdüğünüz insanları yeniden öldürmekten geçiyor. Yani şöyle oluyor, birisini ilk kez öldürdüğünüzde kanlı canlı olduğuiçin, kanını içiyorsunuz. Ama öldürdüğünüz kimseler daha sonra hayalet olarak geri dönüyorlar, bunları yeniden öldürürseniz ruhlarını emiyorsunuz.



Büyüler Ve Diğerleri

Blood Omen'de büyüler ve büyülü eşyalar büyük önem taşıyor. Bunların bazıları:

Heart of Darkness: Emecek damar bulamadığınızda, hızır acil servis.

Flay: Düşmanlarınızın etlerini kemiklerinden itinayla ayırır.

Implode: Bunu yiyen insan, iç basıncının birden artmasıyla birlikte neye uğradığını şaşırır (ölür diyorum yani)

Slow Time: Zamanı yavaşlatır. Böylece rakiplerinizin arasından bir tazı çevikliğiyle sıyrılabilirsiniz.

Font of Putrecence: En sevdiğim büyü. İsabet ettiği kişi çürüyerek yeşil bir sıvıya dönüşür. İşin iyi yanı, bu sıvı orada kalır ve ona dokunan diğer insanlar da çürür, daha sonra bunlara dokunanlar da çürür ve bu böylece devam eder.

Energy Bank: Kısa bir süre için büyü gücünüzden bağımsız olarak istediğiniz kadar büyü yapabilmenizi sağlar. Ama süresi bittiğinde en güçsüz büyüyü bile yapamaz hale gelirsiniz. Aman diyim, dikkat.

Energy Bolt: Klasik, yıldırım olayı.

Light: Zindanlar bazen çok karanlık olabilir. Karanlıktan korkanlar için.

Sanctuary: Baktınız işler sarpa sarıyor, erkekliğin onda dokuzunu uygulayıp yuvanıza, sıcak mezarınıza dönmek için.

Repel: Size atılan büyüleri sahibine iade eder.

Inspire Hate: En sevilen büyü iki. Bunu yaptığınızda yakınınızda bulunan bütün insanlar birbirlerine girişirler. Taa ki büyünün süresi bitene veya ayakta tek bir kişi kalana dek.

Büyülerin haricinde dönüşebileceğiniz beş şekil var:

Vampir: Normal haliniz.

Yarasa: Nosgoth'da dolaşırken üzerinde yarasa heykeli bulunan yeşil direkler göreceksiniz. Bunların önündeki yeşil ışığı yakarsanız daha sonra yarasa formuna girerek buralara uçabilirsiniz.

Kurt: Oldukça hızlı ve güçlü olan kurt formunda, bulunduğunuz yerden



daha yüksek olan yerlere zıplayabilir, engellerin üzerinden atlayabilirsiniz. Özellikle kalabalık düşman grupları arasından kaçmak için birebir.

İnsan: İnsan kılığında dolaşırken, diğerleriyle konuşup bilgi toplayabilirsiniz. Ayrıca bu şekilde dolaşırken askerler size saldırmaz, ama siz de hiç kimseye saldıramaz ve büyü yapamazsınız.

Sis: Sis formundayken, suların üzerinden zarar görmeden uçabilirsiniz.

İnsan - Vampir: Bu şekilde dolaşırken diğer insanlara onlardan biri gibi gözükürsünüz ve onlarla konuşabilirsiniz, ama vampir halindeyken yapabildiğiniz her şeyi yapabilirsiniz.



Tavsiyelerime Geçiyorum, İyi Dinleyin Çocuklarım...

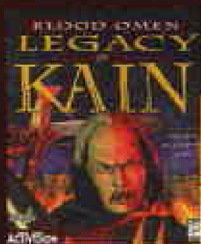
- Save etmek için mutlaka kırmızı dikilitaşların olduğu odaları bulmanız lazım. Eğer mutlaka save etmeniz gerekiyorsa ve yakınlarda bu odalardan yoksa, sanctuary büyüsünü kullanıp mezarınıza geri dönün ve burada save edin, daha sonra yarasa formuna geçip geldiğiniz yere geri uçun.
- Vampirler gündüz ışığını pek sevmedikleri için, geceleri çok daha güçlü olurlar. Bu nedenle güçlü düşmanlarınızla geceleri, eğer dolunay varsa kurt adam olarak dövüşün.
- Birden fazla düşmanla dövüşürken büyü kullanmak önemlidir. İki kişiyle dövüşürken birisine energy bolt atıp, diğerini kılıçtan geçirmek akıllıca olsa gerek. Daha kalabalık düşmanlar için font of putrecence ve inspire hate iyidir.
- Demolardaki konuşmaları dikkatle dinleyin. Çoğu oyunun aksine, buradaki demolar göze hitap etmenin dışında oyun içinde yapmanız gerekenler hakkında önemli bilgiler de içeriyor.



Blood Omen, uzun süre başından kalkmadan oynanabilecek kalitede bir oyun. Hep iyi karakterleri yönetmekten sıkıldıysanız, biraz da gücün karanlık tarafına katılmak istiyorsanız Blood Omen'i bir görün derim ben. Haksız mıyım Icarus'cuğum?

- Haklısın abi, ne desen haklısın. Sana karşı boynum kıldan ince.
- Aferin, adam oluyosun.

SİNAN AKKOL



LEVEL KARNESİ

ARCADE-ADVENTURE

Firma: ACTIVISION

Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, 4X CD ROM

Jane's FIGHTERS ANTHOLOGY

Ve Sonsuzluğa Açtım Gümüş Kanatlarımı

Serin ve hüzünlü bir sonbahar sabahıydı, günlerden pazardı yanılmıyorsam eğer. Saat henüz çok erkendi ve insanlar yataklarında bir pazar sabahının keyfini çıkarıyor olmalıydılar. Bense burada, bu ıssız caddenin kaldırımında dikilmiş uzaklaşan trenin sesini dinliyordum. Henüz hiç trafik yoktu caddede ve yavaş adımlarla karşıya geçtim. Kapıdaki asker biraz şaşkın baktı yüzüme, henüz açılmıştı ana giriş kapısı ve ilk ben giriyordum sanırım. Düşüncelerini okudum, daha üç-dört saat kimse gelmez sanıyordun değil mi dostum, biliyorum, zaten o yüzden bu kadar erken geldim, kalabalıktan ve gürültüden uzak kalmak gayem. Yavaşça süzüldüm içeri, burası hem bir anıt ve hem de bir mezarlık sayılırdı benim fikrimce, insan saygı göstermeli içeride dinlenen yorgun ruhlara. Kimbilir kaçıncı defa geliyordum, yavaş ve saygılı adımlarla dolaştım aralarında, sadece onlar değil, çok zaman önce kaybolmuş ümitlerim ve tutkularım da onlarla birlikte burada yatıyordu. Bir zamanlar rüzgarla yarışan bedenleri şimdi burada yağmur ve soğuğa terkedilmişti. Uzanıp dokundum incitmekten korkarak bir tanesinin gümüş kanadına, bir zamanlar kimler uçmuştu acaba seninle diye düşündüm. Saatler geçti farketmeden ben ve insanlar girmeğe başladı kapıdan, artık gitme zamanım gelmişti, döndüm ve uzaklaştım yavaşça tren istasyonuna doğru, yüreğimi ve ruhumu geride onlarla bırakarak.







Asla Dönmeyeceğim Toprağa

Uçmaya tutkun olup asla o şansı elde edemeyenler için bugünlerde tek seçenek mevcut, sağlam bir sistem kurup piyasadaki tüm uçuş simülasyonlarını edinmek. Biliyorum, asla taklidi gerçeğinin yerini tutamaz, ama hayali bile olsa bulutları aşıp parlak güneşe doğru yükselmek o kadar güzel ki, tüm dünyayı ve insanoğlunu geride bırakıp, geçici bir süre için de olsa sonsuz özgürlük ülkesine doğru kanat açmanın verdiği zevki ona aşık olanlardan başka kim anlayabilir. Hem bilgisayar oyunlarının bir avantajı da minimum maliyetle istediğiniz uçağı kullanabilmek ve eğer motorları yakarsanız kimseye hesap vermemektir. Tabii yere çakıldıktan yarım dakika sonra tekrar havalanabilme imkanını saymıyorum bile, ama bazen bu dünyada yaşamaktansa gökyüzünde ölmek çok daha iyi gibi geliyor doğrusu. Neyse, Jane's imzalı oyunları meraklısı iyi bilir, bunlar kesinlikle gerçekçilik seviyeleri en üst noktada olan yapımlardır her zaman. Ancak bunun bedeli oldukça ağır tabii, dürüst olalım, şimdi size minimum sistem gereksinimlerini sayardım, ama nasılsa yazının sonunda yer alacak, onun yerine size gerçeklerden bahsedeyim. Eğer P-200 MMX, 64 mb ram, 3Dfx ekran kartı ve son derece gelişmiş uçuş takımlarınız yoksa bu



ve benzeri oyunlardan zevk almak yerine, ıstırap çeker ve simülasyon kelimesine karşı derin bir nefret beslemeye başlarsınız. Tabii bunun yarısı kadar bir makinede bile bu tür oyunlar rahatça oynanabilir, ancak yapımcıların o kadar çabaladığı muhteşem grafikler, ultra gerçekçi yumuşak uçuş dinamikleri ve efektler doğrudan çöpe gider.

günün sonunda siz bıkkın bir halde oyundan çıkarken tüm hevesiniz de boğazınıza düğümlenip kalır. Bana inanın, çünkü tecrübe konuşuyor. Fighters Anthology daha önce aynı firmanın çıkardığı ATF ve USNF oyunlarının daha da geliştirilip elden geçirilmiş, 3Dfx kart desteği verilmiş,



multi-player network uçuş desteği kazandırılmış, fazladan senaryolarla güçlendirilmiş ve biraraya getirilip iki adet cd üzerine yerleştirilmiş hali. eğer öncekileri oynadıysanız neyle karşılaşacağınız konusunda bir fikriniz vardır. Eğer öncekilerle ilgilenmediyseniz ve son günlerde havacılığa karşı ani bir ilgi duymaya başlamadıysanız zaten büyük bir ihtimalle buraya kadar bile okumamışsınızdır.



Bırakın Ölüm Gökyüzünde Bulsun Beni

Dediğimiz gibi bu ciddi bir uçuş simülasyonu ve aynı zamanda içerdiği detaylı bilgilerle konunun tutkunları için de iyi bir referans kaynağı. İlk cd oyunla ilgili tüm datayı içeriyor ve kurulum buradan gerçekleşiyor. İkinci cd ise neredeyse tümüyle ansiklopedik bilgiye, fotoğraf albümüne ve video görüntülerine ayrılmış. Tabii özellikle video filmlerin ve fotoğrafların sayısı umduğum kadar bol değil, ancak unutulmamalı ki burada yeralan malzeme



çoğunlukla askeri amaçlı ve haklarındaki bilgi de son derece gizli, doğal olarak askerler olası bir savaşta kullanmayı planladıkları araçların özelliklerini herkesin öğrenmesini pek istemezler. Ancak yine de çok sayıda uçak mevcut, bunlarla ister Campaign görevleri uçabilir, ister alıp şöyle bir tur atabilirsiniz. Eğer canınız çekerse kendiniz de görev tasarlayabilirsiniz. Harrier'dan Tomcat'e pek çok seçeneğiniz var ve hepsi de gerçeğine çok yakın uçuyorlar. Yapay pilot zekası fena sayılmaz ama içinizde çok usta olanlarını çabuk sıkacaktır şüphesiz. Bu sıkıntıya tek çözüm oyunun network yeteneğini kullanarak Internet üzerindeki sitelerden birine bağlanmak ve kendinize rakipler ve takım arkadaşları bulmak. tabii güçlü bir sistemin ve hızlı bir bağlantının önemi burada kendini bir defa daha kanıtlayacaktır. Neden derseniz, genelde bu tür sitelere bağlananlar işin ustasıdırlar ve pek çoğu gerçek hayatta yaşamlarını pilotluktan kazanırlar, tabii içlerinde acemilerin sayısı da az değildir ancak ortak noktaları güçlü sistemlere sahip olmalarıdır. Taktir edersiniz ki yavaş bir sistemle yapılan tek bir bağlantı bile tüm bir uçuş seansını sekteye uğratabilir. Yine de biraz araştırma ile kafanıza uygun bir uçuş grubu bulmak mümkündür, yeter ki isteyin. Bu uçuşlarda tek amaç Quake misali durmadan birbirini zımbalamak olmuyor, tabii sınırsız dog-fight isteyenleriniz için o da var ama genelde tarihi görevlerin ya da hayali senaryoların uçulması gibi takım çalışması isteyen uçuşlar daha ağırlıklı. Bir de hava alanı savunması uçuşları var ki bu kendinizinkini savunurken karşı taraftakilerin alanlarını vurmanızı gerektiriyor, haliyle çabukluk kadar taktik zeka da ön plana çıkıyor.

Küllerim Göğe Savrulsun Rüzgarlarla

Uçak seçimi, cephane seçimi, uygun rota seçimi, tehdit ve hedef önceliği değerlendirmesi, hızlı ve çabuk karar verebilme, uygun silahın uygun anda kullanımı ve benzer pek çok cümle kafanızda ardı ardına minik sevimli ampuller yakıyorsa, üstelik aşırı güçlü bir sisteme sahipseniz bu oyun koleksiyonunuzda yerini almalı demektir. Ama eğer konuya yeni giriş yapıyorsanız, üstelik hevesli olmanıza rağmen henüz nasıl uçulur pek bir fikriniz yoksa, o zaman size tavsiyem Jetfighter 3 gibi nispeten daha az ciddi yapımlarla kendinizi olaya ısındırmanızdır. Fighters Anthology, adındaki ciddiyetten de anlaşılacağı gibi oldukça ciddi ve tecrübeli pilotları kendine hedef kitlesi olarak seçen bir yapım, dünyanın dört bir yanında üretilmiş uçaklar ve tabii silahlarla tıka basa dolu. Kısacası ne yaptığını bilen bir pilot için bulunmaz bir nimet.

Mad Dog



LEVEL KARNESİ

SIMULASYON

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19
Firma: Jane's Combat Simulations
Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM,
4X CD ROM, 105 MB HDD

7TH LEGION

Bir Savaş Daha

LEVEL CD KASIM 97



Dünya yok oluyordu, yüzyıllar süren endüstriyel çağ ve beraberinde getirdiği kirlenme artık canlı yaşamı tehdit eder seviyeye gelmişti. Hergün sayısız insan kirlilik yüzünden ölüyordu ve yaşamak için gereken doğal kaynaklar neredeyse tamamen tükenmişti. Kendilerini bekleyen sonu artık iyice gören insanlar paniğe kapılmışlardı ve gezegenin dört bir yanında korkunç bir karmaşa başlamıştı. İleri gelen devletler ve çok uluslu şirketler derhal bir kurtarma operasyonu planlamaya başladı. Buna göre yörüngede inşa edilen dev uzay gemileri seçilmiş bir grup insanı uzayın derinliklerine taşıyacaktı. bu insanlar yerleşmeye uygun bir gezegen bulabilirlerse orada yeni bir koloni kuracak ve insan ırkının devamını sağlayacaklardı. Eğer yerleşmeye uygun bir gezegen bulunamazsa gemilerin tekrar dünyaya dönmeleri planlanıyordu. Bu yolculuk nasılsa yüzyıllar sürecekti ve bu esnada insan ırkı ve dolayısı ile onun yarattığı kirlilik yokolacağından gezegenin kendini yenileme ve tekrar yaşanır hale gelme fırsatı olacaktı. Ne var ki gemilerin yüzyıllar süren bir yolculuğa dayanabilmeleri için çok kısıtlı miktarda insanla yola çıkmaları gerekiyordu, bu da milyarlarca insanın geride kalıp ölümü beklemesi demekti, öyle de oldu. Seçilenler en zeki bilimadamları, en güçlü politikacılar, en ünlü ve en zengin işadamlarıydı, sıradan ve yoksul insanlar için bu cankurtaran sandalında her zaman ki gibi hiç yer yoktu. Ve gemiler seçkin yolcularını alarak uzayın karanlığında kaybolurken arkalarında ölüm acısıyla kıvranan bir gezegen kaldı. Ne var ki evde ki hesap çarşıya hiç mi hiç uymamıştı, nesiller boyunca uzayda dolanıp duran insanlar kendilerine uygun bir gezegen bulamadıkları gibi, uzayın zorlu koşullarına uyabilmek için kendilerini mutasyona uğratmak zorunda kalmışlar, insandan çok sibernetik organizmalara dönüşmüşlerdi. Sonunda bıkıp tekrara dünyanın yolunu tuttular. Ne var ki geri döndüklerinde de onları çok acı bir sürpriz bekliyordu. Evet, dünya ekolojik olarak kendini yenilemiş ve hatta yeni canlı türleri bile ortaya çıkmıştı, ama geride bıraktıkları insanlar umdukları gibi tamamen yokolmamışlardı. Milyarlarca insanın ölmesine rağmen küçük bir grup hayatta kalmayı başarmış ve yeniden çoğalarak 7TH Legion adı altında bir topluluk oluşturmuşlardı. Geçmişin tüm bilgilerine sahiptiler ve aynı hataları tekrar yinelemek istemiyorlardı. Üstelik atalarını burada ölmeye terkeden ve şimdi dünyaya sahip çıkmak için geri dönenlerin torunları için hiç te iyi niyetler beslemiyorlardı. İki taraf son ve şiddetli bir çarpışma için hazırlanıyorlardı, yorgun ve yaşlı Dünya için ise bu savaşın da öncekilerden farkı yoktu, bir kez daha insanoğlunun savaş ve yoketme tutkusu ile sarsılacaktı, o kadar...

Silahlarınızı Hazırlayın

7TH Legion doğrudan Windows 95 altında çalışmak üzere tasarlanmış bir oyun. DirectX 5.0 sürümü kullanıyor, bunu özellikle belirtiyorum çünkü özellikle eski ekran kartları eğer kart üreticisi firmadan temin edilecek uygun driver programı ile upgrade edilmemişse, DirectX 5.0 ile uyuşmazlık gösterebilir ve programların çalışmasına engel olabilir. Bu ve benzeri programlar Internet üzerinden bedava temin edilebilir, eğer sadece driver upgrade etmekle bu işten sıyrılamıyorsanız ekran kartınızı yenilemeniz gerekebilir. Bunun dışında Windows 95 üzerinde oyun kurmanın ve çalıştırmanın bir başka püf noktasına daha temas edelim, mesela 7TH Legion minimum kurulum için hard disk üzerinde 15 mb kadar bir boş alana ihtiyaç duyuyor, ancak DirectX 5.0 kurmak için bir bu kadar daha yer gerekecektir. Ayrıca kurulum esnasında açılan geçici dosyalar bir hayli büyük yer tutar, tabii oyun çalıştırılırken ne kadar büyük hafızanız olursa olsun Windows 95 kendi için 30-40 mb civarında bir takas dosyası oluşturur. Kısacası her zaman için hard disk üzerinde en az 100-150 mb kadar bir boş alan bulunmasına dikkat edin, yoksa sisteminiz sık sık çuvallar. Yine dönelim oyunumuza, çalışma için en az 16 mb ram gerekiyor, ama daha fazlası çok daha iyi sonuç verebilir. Tavsiye edilen minimum işlemci ise bir Pentium 133, fakat ben bir P-100 ile rahatlıkla çalıştırabildim.

Oyun cd üzerinde geldiğinden ve bolca film içerdiğinden 4x hızlı bir cd sürücü de gerekli, bunun dışında dört kişiye kadar network oyunları desteklendiğinden en az 28.800 bir modeme de ihtiyaç duyabilirsiniz.

Zırhlarınızı Kuşanın

Hiç Command & Conquer oynadınız mı, işte 7TH Legion ona hem çok benziyor, hem de pek çok yenilik içeriyor. Genel olarak bir üs kurup haritada rengi sizin birliklerden farklı olan ve kımıldayan herşeyi yoketmeniz gereken görevler olduğu gibi, bir miktar kuvvetle düşman topraklarında başarmanız gereken oldukça kazık görevler de çıkabiliyor. Bunun dışında bazen, tıpkı ilk Warcraft oyunundaki yeraltı görevleri gibi, binaların içinde geçen görevler de çıkabiliyor. Binalar kurmak, üretim yapmak ve adamlarınıza kumanda etmek benzer real-time stratejilerden çok farklı değil, tabii aslında bunların hiçbiri Dune 2'den bu yana pek farklı değil. Peki oyundaki yenilikler ne, işte şimdi geldik olayın en can alıcı yerine



Bir real-time strateji oynarken canınızı en çok ne sıkar, durun ben söyleyeyim, üretim için gereken kaynakları toplamak ve bunları saldırıdan korumak. Her oyunda illa bir şeyler hasat etmek zorundasınız, petrol, tiberium, altın, kereste vs. Bu oyunda hasat edilecek hiçbir şey yok, düşmanlarınızın dışında tabii ki. Oyun esnasında merkezden size belirli aralıklarla para gönderiliyor, ancak esas para kazanma yöntemleri daha farklı. İlki doğrudan savaşarak yokettiğiniz düşman başına bir miktar kredi almak, ikincisi etrafta devamlı bir kaç araç dolandırıp bol miktar bulunan sandıklardan para çıkmasını ümit etmek, üçüncüsü doğrudan düşmandan para çalmak, dördüncüsü ise özel görevleri başarmak. İlk ikisi gayet açık bence, üstelik bulacağınız sandıklardan para dışında pek çok power-up çıkabiliyor. Özel görevlere gelince, oyun esnasında ekranın sol tarafında beliren mesajları dikkatli takip edin, orada sizden belli bir süre içinde birşey yapmanızı, mesela sekiz düşman ünitesini on dakika içinde yoketmenizi isteyen mesajlar göreceksiniz, uygulayın ve kazanın. Düşmandan kredi aşırmak ise daha zor, öncelikle elinize doğru kartın gelmesi gerekli, ne kartı mı, tabii ki oyun kartı. Oyundaki farklı yönlerden biri ise tarafların elinde FRP tarzı kartların bulunması, bunları sağ üst köşedeki panelden sürükleyip dost ya da düşman üzerine bırakarak kullanabiliyorsunuz, eğer işe yaramıyorsa yanlış kartı yanlış işte kullanıyor olabilirsiniz dikkat edin.





Doğrusu bu kartların zamanlanması çok mühim ve etkileri tam anlamıyla korkunç olabiliyor. Mesela tam 20-30 tanklık bir grupla tek bir düşman ünitesine saldırırken adamlarınız Doom Fist 2 kartı ile buharlaşabiliyor ya da Chaos kartı ile çıldırıp birbirlerine girebiliyorlar. Kartlar rastgele geliyor, ve bazı görevlerde yenilenmiyorlar, ancak her zaman çok önemli rol oynuyorlar. Bunun dışında üretim ekranın altında bulunan task bar yardımı ile yapılıyor ve sayı ikonları kullanılarak otomatiğe bağlanabiliyor. Ayrıca bu sayılara tıkladıktan sonra tuşa basılı tutup ikonu sürüklerseniz yeni üretilen üniteler seçtiğiniz noktadan oyuna katılıyorlar. Haritanın görünümünde savaş sisi büyük rol oynuyor, ancak ünitelerinizin geçtiği bir alan hemen değil yavaş yavaş kara bulutlarla örtülüyor. Keşfedilmiş topraklardaki düşman aktivitesini radarda takip edebiliyor ancak üzerlerinde bulut varken kart uygulayamıyorsunuz. Bir de kendi adamlarınıza, mesela Stealth ya da Battle Psychosis gibi bir kart uygularken büyük bir grup seçmeyi unutmayın yoksa kart sadece tek üniteyi etkiler, yani ziyan olur.



Atlarınıza Binin

Doğrusu oyun fena sayılmaz, grafikler, ses ve müzik fena değil, ara sahneler ise bol ve renkli, hoşuma gitmedi dersem büyük yalan söylerim, ne var ki bazı can sıkıcı yönleri de yok değil. Mesela mouse kontrolü, oyun hızı ve zorluk seviyesi gibi konularda ince ayar imkanı yok. Sonra şu ünitelerin başını alıp gitmesi ya da önleri tıkalı olduğu için hareket etmemesi sorunu var, bu durum çok can sıkıcı olabiliyor. Düşman yapay zekası kötü sayılmaz, en azından K.K.N.D.'de olduğu gibi bilgisayar mümkün olmayan bir yerden adam göndermek gibi acaip hilelere başvurmuyor. Doğrusu sayıları boyuna artan bu tür oyunlar artık biraz sıkmaya başladı, ama bu oyunda güzel değişiklikler var, en azından boyuna hasatla ve üretimle meşgul olmak yerine yüksek tempolu bir çarpışma yaşamak mümkün, tabii kartlarınızı doğru oynamayı da unutmamak şartıyla.

War Lord



LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ATA COMUTER
Tel: (212)543 59 19
Firma: Microprose
Windows 95, Pentium 100, 16 MB RAM, 4X CD ROM, 18 MB. HDD

STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

Güç, İki Yanı Keskin Bir Kılıca Benzer

Kyle Katarn, eskiden bir İmparatorluk subayı iken yapılan bazı uygulamaları ve sonuçlarını görmüş, bunun üzerine en büyük ideali olan askerliği bir kenara bırakarak donanmadan ayrılmıştır. Şimdi hayatını genelde Rebel Allience için paralı askerlik yaparak kazanmaktadır. Gemisi Crow ile galaksinin derinliklerinde sayısız maceraya atılmış ve girip çıkmadığı yer kalmamıştır. Fakat şimdi pek çok şey değişmiştir, ikinci Death Star asilerin saldırısı sonucu yokedilmiş, bu arada İmparator ve Darth Vader'ın ölümleri ile tüm galaksi bir çözülme sürecine girmiştir. İmparatorluk içerisinde pek çok soylu ve general boşta kalan gücü ele geçirmek için aralarında kavga etmekte, asiler ise



uzun süredir uğrunda savaştıkları yeni cumhuriyetin temellerini atmaya çalışmaktadırlar. Uzun zamandır İmparatorluk baskısı altında yaşayan pek çok sistem daha şimdiden özgürlüklerini ilan etmiştir, eğer tek bir adam tahtı tekrar ele geçiremezse, kısa bir süre içinde bu çözülme tamamen kontrolden çıkacak ve geriye hiçbirşey kalmayacaktır.

Bir Yanı Yapıcı, Diğeri İse Yıkıcıdır

İmparatorluğun kontrolünü ele geçirmek isteyenler arasında en tehlikeli grup yedi karanlık Jedi'den kurulu olanıdır, içlerinde en güçlüsü ve liderleri olan Jerec tüm gücü kendisi için istemektedir, bunun için elinde yeterli imkan yoktur, ancak çok eski bir sırrın varlığını bilmekte, onu çözebilmek için yoluna çıkan herkesi ezip geçmektedir. Sonunda Kyle ve yedi karanlık Jedi'nin yolları kesişecektir. Katarn bilmemektedir ancak babası eski bir Jedi'dir ve uzun zamandır bir sırrı tüm galaksiden saklamaktadır. Bu sır eski çağlardan bu yana yaşamış binlerce Jedi şovalyesinin gömülü olduğu Kayıp Vadi'nin hangi gezegende olduğudur. Bu vadi içinde barındırdığı binlerce Jedi mezarı yüzünden evrende Gücün en yoğun olduğu noktalardan biridir, buraya girecek bir karanlık Jedi tüm evreni titretebilecek dehşette bir varlık haline dönüşebilir. Kyle önce işe öldürülen babasının öcünü almak amacıyla karışır, fakat sonra kendisinin de doğuştan bir Jedi olduğunu farkeder. Henüz ne ışığın ne de karanlığın tarafındadır, ancak yürüdüğü yol sonuçta onu bir ayrım noktasına getirecek ve taraflardan birine katılmaya zorlanacaktır. Ve sonuç tüm galaksinin kaderini belirleyecektir.

Birini Kullanmak, Diğerini de Kullanmak Demektir

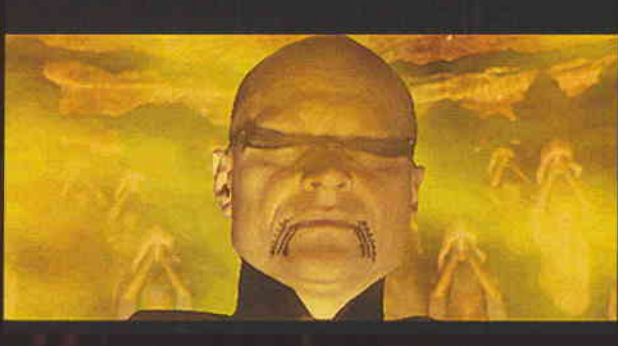
Jedi Knight, Star Wars öykülerinde yeni bir karakterin yükselişine sahne oluyor. Bugüne dek yapılan Doom türü oyunların hemen hepsinden daha gelişmiş, sadece Hexen 2 ile bazı ortak noktaları var, ama zaten ikisi de en son nesil oyunlar olduğundan bu şaşırtıcı sayılmaz. Oyun Windows 95 altında çalışıyor, MMX işlemcilere ve 3D hızlandırıcılı ekran kartlarına tam destek veriyor, ayrıca DirectX 5.0 sürümünü kullanıyor. Minimum sistem ihtiyaçları ise Pentium 90 işlemci, 16 mb ram, 6x hızlı cd sürücü, 30 mb kadar da boş hard disk alanı olarak belirlenmiş, ancak böyle bir sistemde ancak 320x200 çözünürlükte akıcı bir oyun mümkün olabiliyor. Daha yüksek detay seviyesi için çok daha güçlü bir sistem edinmek şart, tabii tüm bunlara bir de hızlı bir modem ekleyin, çünkü network oyunları da destekleniyor. İki cd üzerinde gelen Jedi Knight, multiplayer oyunları herhangi bir cd ile oynamanıza izin veriyor, ancak kurulum



ve tek başınıza oynamak için ilk cd gerekli. İlk 8 görev birinci cd üzerinde, 9 ile 21 arasındaki diğer görevler ve ara sahneleri ise ikincisinde yeralıyor.

Tıpkı İki Galaksinin Çarpışıp Yokolması

Kyle Katarn ilk Dark Forces oyunu ile sahneye çıkmıştı, oyunda siz onu canlandırıyor ve seçtiğiniz yolda yürümesini sağlıyorsunuz. Hareket tarzınıza bağlı olarak onbeşinci görev civarında Katarn iyi ya da kötü tarafa geçiyor ve oyun buna göre gelişiyor. Kötü tarafa geçerseniz Darth Vader tipinde, iyi tarafa geçerseniz de Obi Van tipinde bir şövalyeye has güçlerle donanıyorsunuz.



Katarn babasının ışın kılıcına ve yeni güçlerine ilk bölümde sahip değil, ancak bunları aldığı andan itibaren de etkili olarak kullanabildiği söylenemez. Fakat ilerleyen bölümlerle birlikte tecrübe kazanıyor ve sonuçta atılan laserleri kılıcıyla geri sektirebilecek kadar ustalaşıyor. Ana menü oyun hakkında pek çok ayar yapma imkanı tanıyor ancak bence en önemlisi ışın kılıcı çekildiğinde karakterin dışarıdan görülebilmesi. Nedenine gelince, belirli aralıklarla karanlık Jedi şovalyeleri ile düello etmek zorunda kalıyorsunuz ve burada geniş bir görüş açısı büyük önem kazanıyor. Doğrusu bunlar bugüne dek gördüğüm en ciddi Boss sınıfı düşmanlar ve iş çevikliğe geldi mi Lara Croft bile onların yanında eski bir çöp kamyonu kadar hantal kalır.





Ve Kaosun İçinden Yenisinin Doğması Gibi

Karakterimizin kullanabileceği üç sınıf 'büyü' mevcut, ilki basit hareketleri güçlendiren grup ve tarafsız. Diğer iki grup ise iyi ve kötüye özgü güçler, iyi tarafın güçleri nispeten pasif korunmaya yönelik, kötü tarafınkiler ise saldırı ve yoketme amaçlı. Güç kullanımı için her bölümden sonra çıkan ekranda kazandığınız yıldızları, tercih ettiğiniz etkilere dağıtmanız lazım. Bu yıldızlar bir nevi tecrübe puanı ve bölümde gösterdiğiniz başarıya göre kazanılıyor. Tarafınızı seçtikten sonra ikinci grup özel güçleri kazanıyor ve artık onlara da yıldız dağıtabiliyorsunuz. Ancak gücünüz sınırsız değil, ekranın sağındaki silah göstergesinde ayrıca mana miktarınız da yeralıyor, tecrübeniz arttıkça harcadığınız mananın şarj edilme süresi ve miktarı da o ölçüde değişiyor. Force saldırıları için manaya ihtiyaç duyuyorsunuz, ancak etraftan toplamak yerine kendiniz oluşturuyorsunuz. Bunun haricinde laserden tutun da manyetik mayına dek türlü silah hizmetinizde, korunmak için ise kişisel enerji alanınız var, fakat bu her türlü saldırıyı bloke edemiyor ve isabet alındıkça zayıflıyor.



Evrenin Sonsuzluğu Karşısında Değersizdir

Düşmanlarınızın çeşidi ve sayısı bol, hatta dev savaş robotlarıyla bile karşılaşıyorsunuz. Ancak tek tehlike onlar değil, vahşi yaratıklar, radyasyon, boğulmak ve yüksekten düşmek sizi daha çok uğraştıracak. Özellikle yükseklik korkusu olanlar için bu oyun tam bir kabus sayılır. Herşey üç boyutlu hazırlanmış, grafikler ve efektler harika. Müzik cd üzerinden çalınıyor, ara sahneler ise muhteşem, görevlerin geçtiği yerler ve oyun atmosferi hakkında ise hiçbirşey söylemiyorum, tek kelimeyle nutkum tutuldu diyebilirim. Haritaların çoğu oldukça büyük ve detaylı, kendinizi uzun ve uykusuz gecelere hazırlayın. Tabii etrafta dolaşan sivil halk tiplemeleri çeşit olarak daha fazla olmalıydı bence ama yine de onların varoluş amacı oyuna renk katmanın çok ötesinde. Karanlık tarafa katılmak mı istiyorsunuz, etrafta dolaşan herşeyi acımadan yok edin, R2D2 ünitelerini bile.

Ama iyi tarafa geçmek istiyorsanız düşmanlarınıza bile merhamet etmeyi bilmelisiniz. Force Pull ile elinden silahını çekip aldığınız bir Stormtrooper artık etkisizdir, bırakın yaşasın



Tabii bu işinizi iki katı zorlaştıracaktır, ama ne sandınız, size kimse 'iyi' olmanın kolay olduğunu söylemedi. Darth Vader herkese merhamet gösterseydi Dark Lord ismini alır mıydı hiç. Ama o bile içindeki ışığı tam olarak yoketmeyi başaramadı, zaten kimse başaramaz. Fakat unutmayın, güç insanı öylesine körleştirebilir ki, an gelir sonsuz bir uçurumun kenarında durduğunuzu bile farkedemezsiniz.

İnsanoğlunun Arzu Ve İhtirasları

Oyunda son derece yoğun bir gerçeklik hissi var, öyle ki suya düşen bir Stormtrooper ağır zırhı yüzünden yüzemiyor ve karaya çıkmak için çabalıyor, eğer başaramazsa dibe batıp boğuluyor. Bir de şehirler daha canlı ve



sivil halk daha akıllı olsaydı kusur bulacak birşey kalmayacaktı diyebilirim. Benzer oyunlardan farklı olmak üzere ilerlemek için 360 derecelik görüş açısını kullanmanız ve sahip olduğunuz özel güçleri de hesaba katmanız çok önemli. Kelimenin tam anlamı ile, bu oyun 3D oyunlar tarihine bir klasik olarak geçmeye aday. Üstelik çoğu insana itici gelen bol kanlı parçalanma efektleri ile dolu değil ve eminim sadece en sadist olanlar hariç kimse bunların yokluğunu bile hissetmeyecektir. Bence bu oyunu herkes alıp oynamalı, şahsen satın alacağım oyunlar konusunda oldukça seçiciyimdir ve bu oyuna verdiğim parayı 'iyi' harcanmış olarak görüyorum, eminim sizin de oyun arşivinizde baş köşeyi alacaktır.

Storm Guard

STAR WARS JEDI KNIGHT DARK FORCES II

LEVEL KARNESİ

FPS

Firma: LUCAS ARTS

Windows 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 6X CD ROM,30 MB HDD

POSTAL

LEVEL KASIM'97

Şiddetin çekiciliğine kapılın!

Dikkat! Bu oyun belirli ruhsal olgunluğa ulaşmış insanlar için tasarlanmıştır. Şiddet dolu sahneler içermektedir. Bu yüzden de 18 yaşından küçüklerin oynaması sakıncalıdır.

Sadece bir gün süren kısa bir tatildi. Daha sonra Arizona'da yaşadığı küçük kasabaya geri döndü. Evinin önüne bir eşya taşıma kamyonu bir de polis arabası park edilmiş, kapıya da asma kilit vurulmuştu. Evin etrafında bir tur attı. Bir an için şeytanca bir planın ortasında olabileceğini düşündü. Tam bu sırada da aniden karşısında beliren polisin silahını ona doğrulttuğunu fark etti. Düşünmek için fazla zamanı yoktu. Hızlı bir kararla biraz önce evinin bahçesinde bulduğu silahla polisi hakladı. Gerçekte kasabadaki herkesin onu öldürme arzusuyla yanıp tutuştuğunu anlaması pek de uzun sürmedi. Ya o çıldırmıştı, ya da tüm diğer insanlar. Herkes ve herşey ona karşıydı. Kendini psikopat bir maceranın tam ortasında bulmuştu...

Kanlı gerçek

Ne kadar göz ardı etmeye çalışırsak çalışalım, şiddet yavaş yavaş oyunların en çekici yönü olmaya başladı. Son bir kaç yıldır da iyi veya kötü olsun, vahşet içeren oyunların hiçbirini görmezden gelemedik. Bu yüzden de konu sıkıntısı içinde kıvranan firmalar harekete geçti. Tüm bunları boşuna anlatmayacağımıza göre Postal'da siddet içeren bu oyunlardan biri. Ripcord Firması oyunun türünü durmaksızın öldürmeye dayalı bir arcade olarak belirtiyor. Aranızdan kaçı gerçek hayatta uygulayamayacağını bilse de zaman zaman bunaldığında sokağa çıkıp rasgele ateş ederek örneğin önce komşularını, sonra da diğer tüm insanları yok etme planları yaptı bilemiyorum, ama bu kez dürtülerinize ve düşüncelerinize kesinlikle karşı koymak zorunda değilsiniz. Amacınız crusader benzeri izometrik görüntülerle izlediğimiz pelerinli kahramanımızın hayatta kalmasını sağlamak için onu zırhlarla kuşatmak, silah bulmak ve cephanelerle silahlarını beslemek. Oyun ağzına kadar dolu bir cd'de geliyor. Kurulum dosyaları en fazla 213mb'lık yer kaplıyor. Ancak



dilerseniz hiç bir dosyayı sabit diskinize kurmadan da oyuna geçebilirsiniz. Bu kez oyun başlangıcında alışık olduğumuz dijitize görüntüler bulunmuyor. Ana menüde yer alan seçenekleri kısaca açıklarsak:

New Game: Kan dökmeye başlamadan önce önünüzdeki son engel.

Options: Tüm ayarlar buradan yapılıyor. Bu menü de alt menülere ayrılıyor.

Video: Gama correction, başka bir ifadeyle görüntülerin parlaklığı ayarlanıyor.

Audio: Bu menüde yer alan mikser ile silah sesleri, bağırışlar, yakarışlar ve arka plandaki müzikler için ayrı ses düzeyleri belirlenebiliyor. Sound test ile de ses kartınızın düzgün çalışıp çalışmadığını farklı ses efektleri dinleyerek anlayabiliyorsunuz.

Controls: Hareketler ve tuşların gösterildiği ekran. Mouse, joystick ve klavye ile oynayabiliyor ve kontrol araçlarınızın duyarlılığını ayarlayabiliyorsunuz.

Multiplayer: Hangi oyunda yok ki. Çoklu oyuncu seçeneği ile arkadaşlarını ve kendinizi kana bulayın.

Performance: Sonuçta biz PC kullanıcısıyız. Bilgisayarınız yavaşsa bazı saydam görüntüleri, 3 boyutlu ışıklandırmayı kapatabilir, ses efektlerini kısıtlayabilirsiniz.

Difficulty: Zorluk seviyesini ayarlayabilirsiniz. Kolay, normal ve zora alışmıştık. Peki bu mazoşist de ne oluyor!!!

Editor: Yeni bölümler yaratabilirsiniz. Editör çok iyi dizayn edilmiş. Büyük pencerede haritanın o anki durumu, diğer ufak pencerelerde ise yapabileceğiniz diğer değişiklikler ile ilgili seçenekler yer alıyor.

Kahramanınızın amacına ulaşabilmesi için iki boyutlu grafiklere sahip 16 farklı bölümde mücadele etmesi gerekiyor. Kısmen karlarla kaplı kasabada başladığınız kanlı macera sırasında, kamyon yükleme istasyonlarına, şehir parklarına, madenlere ve devekuşu çiftliklerine konuk olacaksınız. Tüm çizimler elle yapılmış ve hepsi birer sanat eseri görünümünde. Haritalar tamamen interaktif değil. Ateş ettiğinizde kurşunların isabet ettiği yerlerde gözle görülür kalıcı değişiklikler oluşmuyor. Sadece benzin pompalarını ve varilleri patlatabilirsiniz.

Oyun ekranının üst kısmında haritadaki insan sayısı, ölü ve diri düşmanlarınızın sayısı; alt kısımda ise enerjiniz, silahlarınız ve cephane durumunuz sunuluyor. Çok sayıda silah ele geçirebilirsiniz. Bunların arasında av tüfekleri, makineli tüfekler ve el bombalarının yanı sıra , atıldığı yerde ufak



çaplı cehennemler oluşturan ve isabet ettiği insanın (sizde dahil) yanarak can havliyle etrafa koşuşturmasına sebep olan molotof kokteylleri, napalm bombaları da bulunuyor. Bir diğer ufak ayrıntı olarak yanan insanın koşarken değdiği birisine de alevi bulaştırabilmesi eklenmiş.

Buna ihtiyacım vardı

Düşmanlar tek tip değil. Öldürdüklerinizin arasında iş adamları, sarhoşlar, polisler, askerler, bando elemanları, devekuşları ve o an şans eseri orada bulunan diğer masum insanlar yer alabiliyor Oyundaki temel amacınız her ne kadar haritada sınırlı sayıda yer alan düşmanlarınızın size emredilen sayıdaki kısmını öldürmekse de, arada masum insanlar da kaza kurşununa gidebiliyor. Onları da serbestçe öldürmenin oyunun havasına katkıda bulunacağı düşünülmüş. Bu yüzden gönlünüz rahat olsun. Sizden istenen cinayet yüzdesine ulaştığınızda veya kendinize hakim olamayarak tüm canlıları öldürdüğünüzde bir sonraki bölüme geçmek için F1 tuşuna basmanız gerekiyor.



Öldürdüğünüz veya yaraladığınız insanlar yerde kocaman kan birikintileri oluşmasına sebep oluyor. Cesetler bir süre sonra yok olmuyor. Örneğin aynı bölümde 50 kişiyi birden katlettiğinizde ortaya mide bulandırıcı sahneler çıkıyor. Bazen yaralılar yerde kıvranırlarken size "Nefes alamıyorum" diyerek yalvarıyorlar. Eğer onları daha fazla dinlemek istemezseniz x tuşunu kullanarak kafalarına bir kurşun sıkıp seslerini kesin. Tabi ki hep siz kazanacak değilsiniz. Düşmanlarınız sizi köşeye sıkıştırmışsa veya umudunuzu kaybetmişseniz, q tuşu yaptıklarımdan pişman değilim diyerek intihar etmenin en kolay yoludur.

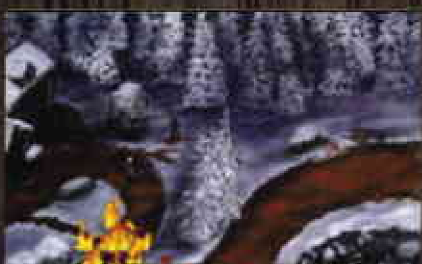
Ayrıca oyunun editörü sayesinde bu 16 mekanı kullanarak ayrı görevler üretmeniz mümkün. Yapmanız gereken harita da yer alan insanları bir yerden bir yere taşımak. Bu özellik sayesinde yarattığınız yeni bölümleri modem aracılığıyla internet veya network üzerinden oynayabilir ve zevkinize zevk katabilirsiniz.

Ses efektleri oyuna en büyük zevki katan kısımlardan biri.

Oyunun çalışma hızını düşürmeyeceğini düşünüyorsanız sesleri 22Khz ve 16 bit yapabilirsiniz. Silah sesleri oldukça gerçekçi. Kahramanımız arada sırada "Burn baby burn", "Only my weapon understands me" gibi o anki hislerinizi ortaya koyan sözcükler sarf ediyor.

Siz de psikopat olun

Emin olun ki Postal şu ana kadar gördüğüm en kanlı oyun, hatta Carmageddon'dan bile daha kanlı.(yine de o kadar zevkli değil) Acemi bir oyun firmasının ürünü olmasına





rağmen bu tip oyun tutkunlarını tatmin edecek düzeyde ayrıntılara sahip. Bu yüzden de oyun endüstrisinde değişikliklere sebep olacağı kesin. Aradığınız kansa, katliam sizi bekliyor.

Silahlar

Machine Gun: Mermisi sınırsız bir makineli tüfeğe ne dersiniz. Bu şekilde onların vücutlarını delik deşik ederek parçalara ayırın.

Shotgun: Tüfek. Doğrusu titiz olmaya hiç de gerek yok. Önünüze geleni vurmak da yeterince zevkli.

Spray Cannon: Kan mı istiyorsunuz. En kullanışlı silah.

Grenades: El bombası. Sallayın ve düşmanlarına olacakları seyredin.

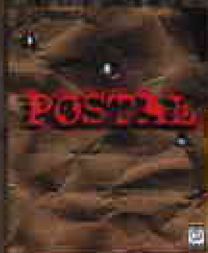
Heet-seeking Missile: Güdümlü füze. Bir tanesini ateşleyin ve sadece hedefini bulmasını bekleyin.

Molotov Cocktail: Molotof kokteyli. Yangın çıkarmanın kolay yolu.

Napalm: Napalm bombası. Toplu katliam aracı.

Flame Thrower: Alev makinası. Başka hangi silah onları bu şekilde kızartabilir ki.

Ozan Dönmez



LEVEL KARNESİ

RPG

ATA COMPUTER
Tel: (212) 543 59 19
Firma: RICORD GAMES
Windows 9-5 , Pentium 90, 16 MB RAM, 2X CD ROM,



TAM ÇÖZÜM BÖLÜM 1

Kasım ayında okurlarımıza hediye ettiğimiz Dedektif Fırtına'nın tam çözümünü söz verdiğimizi gibi yayınlıyoruz. Oyunu bitirmek için sizlere biraz daha zaman tanımak amacıyla tam çözümü iki bölüm halinde yayınlamaya karar verdik. İkinci bölümü Ocak sayımızda bulabilirsiniz. Bu arada Dedektif Fırtına'yı bitirip, 25 Aralık tarihine kadar final sahnesinin resmini ya da kısa açıklamasını bize faks ya da posta ile ulaştıran ilk 100 okurumuza sürpriz hediyelerimiz var.



Kahverengi bir sonbahar gününde solan yapraklar dışarıdaki sağanak ve rüzgarla bir bir kopup sürüklenirken odamdan içeri hoş bir bayan girdi... Pöh!! Yalnızca Mayk Hemmır romanlarında olurmuş böyle şeyler! Benim şansıma ise düşe düşe gecenin bi yarısı beni uykumdan eden telefon düşer. Hem de hoş bir bayandan olsa bari, arayan belediye başkanının ta kendisi! Mızmızlanma Fırtına, madem bu işi seçtin, çaren yok. Seni bu oyunun baş karakteri olarak boşuna seçmediler herhalde. Başkanın kızı Nur'u benden başka kimse bulamaz ki. *Evleri az ileride. Başkan* Bey'in eşi çok üzgün, en iyisi onu daha fazla tedirgin etmeyeyim. Bay Başkan ile görüşsem daha mantıklı olur sanırım. Sayın Başkan bana bir not var demişti. Şifreli mesajlar, tahmin ettiğim gibi, Profesör Abaküs'ün işi bu! Görelim bakalım: "Bir günün saatleri caddesi, telefon kulübesi" ah, ah yaşlı *kurt* Abaküs, hala bu Pazar dergisi bulmacası gibi soruların beni uğraştıracağını sanıyorsun. 24.caddedeki telefon kulübelerinde aradığımı bulacağım sanırım. İzninizle başkanım, ben gidiyorum. Kervan Otel'in yanındaki sokaktan girip okulu ve parkı geçtim mi... İşte buradasın! Sağdaki telefon kulübesinde telefonun altındaki not. Yeni bir b u l m a c a ha:"İsim ile ünvan çarpıldı, sana şifre yapıldı " İsmim yedi harfli, ünvanım sekiz. 7x8=56. Şifre 56 olmalı. O da ne, rehberin bu sayfasında kafe 25 işaretlenimş. Haydi bakalım, dosdoğru kafe 25'e! Aslında bir şeyler içmenin sırası değil ama bir kahve de uykusuzluğuma iyi gelir hani. Kahve dedim de, kahve tabağındaki peçetede bir şey mi yazıyor ? Evvet! Bir şifre daha! Yaklaşıyorum Abaküs, dikkat et! Cama buğu üzerine ters olarak yazılmış harfler var! Bu harfleri sıraya dizdim mi... Ke... Kerva... Kervan Oteli! Benim hemen kalkmam lazım, hesaba yazıverin. Güzel, otelde yeni bir ipucu bulabilirim.



Resepsiyonist ile bir konuşalım bakalım. (2-2 —> Bu, konuşma sırasında üst üste iki defa ikinci cümleyi söylemeniz gerektiğini gösteriyor.) Ne, defteri inceleyemez miyim? Her şeyin bir çaresi bulunur elbet. Resepsiyonun yanındaki bayan aklıma bir şey getirdi sanki. Eğer konuşup (1-1) tavana bakmasını sağlayabilirsem... Evet, işte şarabı üzerine dökebildim. Resepsiyonist onunla ilgilene dursun, şu defteri biraz karıştıralım. Neee! Burada da mı şifre? "İkiyüzlülüğün bir fazlası" mı, 201 sayısını kastediyor herhalde. Doğru bilmişim. 201 numaralı odada ise kim kalıyor bakayım. Buldum, Esra Rengiz (!) Hanım. Resepsiyonist geliyor, defteri kapatayım. Belki onunla konuşarak (2-1) boş olan 202 numaralı odayı tutabilirim. Çok iyi gidiyorsun Fırtına, belki lobide araştırmana devam edebilirsin. Burada da amma çok turist varmış yahu, ama şu bayan Türk galiba. İnanılmaz şey, kendisini bir önceki yaşamımdan tanıdığımı söyleyince (3-2-1) akşam saat yediye randevu bile kopardım. Büyüksün doğrusu Fırtına! Sanırım burada lobide yapacak fazla bir işim kalmadı, araştırmalarıma artık şehirde devam etsem daha iyi olacak sanırım. Otelden çıktıktan sonra sola dönüp düz devam ettiğimde yeşil ev ve fotoğraf kulübesine, ardından da bara ulaşabilirim. Kapıdaki badigard beni uğraştıracağa bezer, ama bakalım dedektif olduğumu söylediğimde (2) yüzü ne hal alacak? Her şey tahmin ettiğim gibi, beni fazla zorluk çıkartmadan içeri aldı. Şu bardaki adam bir kaç soru soralım bakalım (2), örneğin saatin kaç olduğu gibi. Hayııır!!! Saat yedi olmuş bile! (Yazarın notu: Sevgili okuyucular, şimdi bu adama saati sormasak saat hiç yedi olmayacak mıydı, bu ne biçim iş yaa, gibi itirazlarınız olayı dallandırıp budaklandırmaktan başka bir işe yaramayacağından bunları beyninizin arka taraflarına doğru iteleyerek oyunun keyfine bakmanız rica olunur.) Koştura koştura otele geri dönmem lazım şimdi. Umarım Esra Hanım'ı fazla bekletmem. Neyse çok geç kalmadım sanırım, peki ya restaurant nerede? İşte burada, lobinin sağındaki merdivenlerden çıkınca tam karşımda! Oooo, Esra Hanım, bu ne güzellik böyle? Bunu yaptığım için üzgünüm, ama çantanıza bir göz atmak zorundayım. Sizi lafa tutarken (1-3) şöyle usulca elimi uzattım mı... İşte tamamdır! Acele etmeliyim. Hop, asansörle ikinci kata, oradan da sizin 201 numaralı odanıza. Aynanın önündeki bir konser bileti: Yeni Türkü konseri için. Bavulun üstündeki de Yeni Türkü grubundan Erkin'in kartı.



Hayranlarından birisiniz sanırım. Olamaz! Durumu farketmiş! Hemen bir yere saklanmalıyım. Bu dolap işimi görür. Sesler uzaklaşana kadar bekleyeyim diyorum, rum , um, uykum, çok uykum geldi bura.............................
.........................zzzzzzzzzz....





................Ha, ne uyuyakalmışım buracıkta. Ses yok, hemen çıkmalı buradan. Yandaki oda benim odam, odama gidip burada biraz bekleyebilirim, aaa komodinin altındaki kağıt da nesi? Biletten yana şanslı zamanımdayım sanırım, bu da aylık tren biletiymiş. Şansım dönmeden oteli terk etsem iyi olacak sanırım. Araştırmayı Gül'ün okulunda sürdürmek hiç de fena bir fikir değil gibi görünüyor. Çocuklardan Nur'un öğretmenini öğrenip (1-1-2) onunla biraz görüşmeli. Demek öğretmenler odasında ha? Handan Hanım dediniz değil mi, teşekkürler çocuklar! Şimdi soldaki koridordan öğretmenler odasına gidelim. Handan Hanım, öğretmenler odasına böyle girdiğim için özür dilerim ama öğrenciniz Nur'la ilgili bir kaç sorum olacaktı (1-1-2). Kütüphaneye sık gider olmuştu dediniz, anlıyorum, derhal oraya gitmeliyim. İşte kütüphane burada. İçeri giremezsiniz de ne demek oluyor (2)? Ben dedektifim. Kart mı, bakın ben dedektifim ve belediye başkanı adına çalışıyorum dedim sizlere. Olamaz, fazlasıyla inatçı bir adam bu ne kuralcılık böyle! Hemen bu tatsız durumdan kurtulmak için bir çözüm yolu düşünmeliyim. Belki okuldaki öğrenciler yardımcı olabilirler. (Yazarın ikinci notu: Dedektif Fırtına'nın acilen bir çözüm yolu bulma projesi, oyunu keni başınıza bitirebilmeniz için size biraz daha zaman vermek amacıyla bir sonraki aya ertelenmiştir. Gelecek ay, maceranın ikinci bölümünde olaydan olaya koşturacağız. Az biraz daha sabır lütfen!) (Yazar üçüncü bi not ihtiyacı daha duydu : Dedektif diye değil, detektif diye yazmak gerekiyor aslında, güzel Türkçe'mize sahip çıkmalıyız , yazmasam içimde kalacaktı (çok ciddiyim)).

Devamı Ocak sayımızda, kaçırmayın...

Batu Hergünse &
Gökhan Habiboğlu
quedrus@pemail.net & valence@pemail.net

Tüm zamanların en iyi RPG'si



Son kırk dakikamı yazının en önemli noktası olan şu giriş satırlarına ne yazacağımı düşünerek geçirdiğim ve milyonlarca düşüncenin ilk yarısını formule edecek kadar vaktim olmadığından, diğer yarısı da buraya çok kel alaka düşeceğinden dolayı yazamadığım için kendime mi; çalışmam gereken bir kaç çift sınavım olduğu halde Internette aylak aylak gezip aynı anda da kendine küfreden vicdanıma mı; ısrarla Fallout oynamak isteyen, hatta şu anda bile -bırak şu yazı ayaklarını, sen git Fallout'una takıl- diye bas bas kendi etini yiyen kafama mı; her bir ayrıntıyı fazlasıyla takan ve zarar verdiğini bile bile en ufak bir şeyden bile korkunç evrenler yaratan düşüncelerime mi; keşfetmemesi, anlamaması gerektiği halde ısrarla her kapının arkasındaki yanlışları korkarak gören gözlerime mi; oyuncak olmaktan sıkıldığı halde göz göre göre kendini diğerleri gibi sonu çoktan çizilmiş dereye bırakan, kanayan kalbime mi; yoksa zamanın tasvir edilemez gücünü görüp tasvir edemediği için beynime mi kızayım bilmiyorum; ama bildiğim bir şey varsa o da daha fazla konu dışına çıkmayı ve olmadığına inandığım "saçmalık" kavramını bu cümleye yakıştırmayı bırakıp biricik görevim olan Fallout'u açıklamaya başlamamın okuyucuların daha çok hoşuna gideceğini fark etmiş olmamdır.

"DER GESUNDE...

Evet gençlik! Kulaklarınızı (ya da gözlerinizi) iyi açın, çünkü bu oyun şu ana kadar oynadığım tartışmasız en iyi RPG'lerden biri. Zaten piyasaya da "tüm zamanların en iyi RPG'si" sloganıyla sürülen oyunumuz kelimenin tam anlamıyla mükemmel (yalan söylemek istemem, bir kaç eksiklik var elbet, ama kimin umurunda..). Fevkalade! Şahane! Harika! Mucizevi güzel! Aşmış! Daha ne diyeyim bilmem ki.. Bakın, yıllardır yüzlerce oyun oynadım, gerçek RPG'nin ne olduğunu bilenler için, daha ötesi yok diyebilirim.

Diablo, Daggerfall, Jagged Alliance karışımı bir oyun, bu yukarıda heyecanımdan nasıl bir oyun olduğunu anlatmayı fırsat bulamadığım Fallout. Bence sloganının hakkını veriyor. Oyunu oynadıktan sonra bazılarınız bu dediklerimi kesinlikle abartılı bulacaktır, ama hiç bir RPG'de bu kadar geniş karakter yaratımı, etkileşim, atmosfer ve sürükleyecilik yok. Bir tek Daggerfall bu klasmanın dışında; onu da her ne kadar temelde aynı türün çocukları olsa da Fallout'la karşılaştırmak istemiyorum. Çünkü onlar başka dünyaların insanları -oyunları-. Ve şimdi karşınızda Fallout'un kısa hikayesi, perde..

10 üzerinden 9 verdiğim bir demoyla (orjinal fikir) açılan oyunun ilk ekranından new game'le karakter seçme/yaratma ekranına geliyoruz. İşte tüm (ister masaüstünde olsun, ister bilgisayarda) FRP ve RPG'lerin en zevkli yanı. Burada dikkat etmeniz gereken nokta tek ama tek bir tane karakter seçmeniz gerektiği. O yüzden seçiminizi çok iyi yapmanız gerekiyor. Diğer ve de daha önemli bir nokta ise



(ki bu tavsiye tüm masaüstü/bilgisayar FRP/RPG oynayanlara) karakterin size uygun olması. Herkül veya Einstein'ı yaratmak zor değil. Ama önemli olan karakterinize ısınmanız. Karakterinizi kendinize uygun yaratın ki, onu sevin ve böylece iyi -role play- yapın, bilmem anlatabildim mi? Şimdi de size şu karakter ekranını aktaralım..

...MENSCHENVERSTAND IST...

Aslında buradaki bütün özelliklerin ne olduğunu sağ alt köşedeki pencereden öğrenebilirsiniz, ama güzel ülkemde her yerde İngilizce öğretilmediği ve öğretilenlerin de ne kadar iyi öğretildiği tartışılacak olursa (lafım İngilizce bilenlere değil!) sanırım buraları açıklamakta fayda var. (yahu bırakın İngilizce'yi, Türkçe'den ne haber siz onu söyleyin esas...)

Ekranın sol üst köşesinde sırasıyla



isim, yaş ve cinsiyetiniz bulunur. İsminizin altında oyundaki en önemli 7 tane özelliğiniz bulunur.

STRENGTH : Kısaca pazunuzun yüksekliği, ya da diğer bir deyişle kaba kuvvetiniz. (Etkiledikleri : Hit Point, Melee Damage, Carry Weight)

PERCEPTION : Bu, sizin görme, duyma, hissetme, dikkat gibi özelliklerinizdir. Keskin bir nişancı için aranılan ilk özellik budur. (Etkiledikleri : Sequence, savaş menzili)

ENDURANCE : Kaç metre koştuğunuz, su altında ne kadar kaldığınız, karına atılan bir yumruğun üzerinizde ne kadar acı bıraktığı, kısaca dayanıklılığınız.. (Etkiledikleri : Hit Point, Poison-, Radiation Resistance, Healing Rate, her el eklenen Hit Point)

CHARISMA : Yakışıklılığınız, güzelliğiniz, çekiciliğiniz, seksiliğiniz, kısacası karizmanız. (Oyun sırasındaki karakterlerin tepkileri, ticarette pazarlık yeteneği)

INTELLIGENCE : Beyninizdeki elektrik sinyallerinin ışık hızının karesine bölünüp, köküyle kurulan ters orantıdaki basamak sayısı kadar elektronun



quarkları ve ortaya çıkan sonucun faktröyel ile integrali arasındaki üçüncü dereceden ilişkisi, ya da diğer bir deyişle zekanız. Her karaktere lazım. (Etkiledikleri : her el kazanılan skill puanı, konuşmalardaki diyalog seçeneği).

AGILITY : Mermi yağmurundan sıyrıksız kaçmanızı, rakibiniz göremeden elindeki silahı kapmayı, havada ters parande atabilmenizi sağlayan özelliğiniz, hızınız, çevikliğiniz. (Etkiledikleri : Action Point, Armor Class, Sequence).

LUCK : Sayısal, sözel loto, toto, altılı Ganyan, her türlü kumar oyunu, şansınız.

Başlangıçta size bu özelliklerinize dağıtmak için toplam 40 puan verilir. Tabii ki bir özellik en fazla 10 olabilir.

Eğer cinsiyetinizin altına bakarsanız Hit Pointinizi, yani oyundaki enerjinizi görürsünüz. Onun hemen altındaki silik yazılar ise bu ekranda bir işe yaramaz. Oyun sırasında ne bilim bir bacağınız kırılır, ya da kör falan olursanız, işte bu ekranda size ne olduğunuz yazar. Bunların hemen altında ise diğer bazı bilgiler vardır ki, karakterinizi



oyunda direkt olarak etkileyecek bilgilerdir bunlar:

ARMOR CLASS : Vurulma ihtimaliniz. Yalnız dünyadaki diğer tüm RPG ve FRP'lerin aksine burada AC ne kadar yükselirse o kadar zor vuruluyorsunuz, halbuki normalde AC ne kadar düşükse o kadar iyidir.

ACTION POINT : Savaşlardaki hareket hakkınız. Oyunun neredeyse bütün kaderini değiştirebilecek olan AP'a çok değer verin demene gerek yok herhalde

CARRY WEIGHT : Maksimum kaldırabildiğiniz ağırlığın pound (zaten oldum olası İngilizlerin böyle her bir ölçü birimini değiştirmesine kıl olurum) üzerinden miktarı.

MELEE DAMAGE : Elinizde hiç bir silah yokken, sadece çıplak elle yaptığınız dövüşlerdeki başarınız.

DAMAGE RESISTANCE : Zararlara karşı dayanıklılığınız. Alınan zararlar burada yazan yüzde kadar indirilir.

POISON RESISTANCE : Zehirlere karşı dayanıklılığınız. (bkn: Dam.Res.)

RADIATION RESISTANCE : Radyosyana karşı dayanıklılığınız. (bkn: Pol. Res.)

SEQUENCE : Savaşa başlandığında kim en yüksek sequence'e sahipse, o en önce başlar.

HEALING RATE : HP'iniz burada yazan sayı kadar her günün sonunda yükselir.

CRITICAL CHANCE : İşte benim en sevdiğim özellik. Bu ne kadar çok olursa rakibinizin her hangi bir bölgesi değil de ölümcül bir organını vurma ihtimaliniz artar. Böyle bir yeri vurmak ise normalden en az iki-üç kat fazla zarar vermek demektir.

...OFT EINE DER...

Bütün bunların altında, ekranın sol alt köşesinde Trait'ler bulunur. Bunlar sizin ikincil özelliklerinizdir ve iki taneye kadar seçme hakkına sahipsiniz. Tabii ki gülü sevenin dikenine katlanacağından dolayı her bir özellik yanında bir de dezavantaj getirecektir.

FAST METABOLISM : Hızlı bir metabolizmanız olur. Sonuçta Healing Rate'iniz artar, ama zehirlere ve



radyasyona karşı daha güçsüzleşirsiniz.

BRUISER : Komacan ve yavaş. Action Point'iniz normal olarak düşecek (-2), ama Strengt (+2) ve dolayısıyla Carry Weight'ınız (+50) artacaktır.

SMALL FRAME : Küçük ve hızlı. Agility ve AC'niz (+1) arttığında, Carry Weight'ınız (-50) düşmüş olacaktır.

ONE HANDER : Tek elinizi mükemmel kullanacaksınız, ama karşılığında iki elle kullanılan silahlarda ufak problemler yaşayacaksınız.

FINESSE : Şık ve akrobatik şekilde ateş etmenizi sağlar, ama sıradan bir şekilde vurmayı da zorlaştırır .(+%10 Critical Chance)

KAMIKAZE : Üzerinizde zırh olmadığında AC'niz 0'a inecek, ama sequence'inizi (+5) arttıracaktır.

HEAVY HANDED: Vurayım da nasıl vurursam vurayım diye düşünenler için. Sonuçta atışlarınızın çoğu hedefini bulur, ama critical chance'ınız azalır. (+4 Melee Damage)

FAST SHOT : Batının en hızlı silah çeken kovboyu olmak isteyenler için. Bu kadar hızlı silah çektiğiniz için hedef alamazsınız; karşılığında ise silahınızı bir action point az vererek kullanırsınız. (tavsiye etmem)

BLOODY MESS : Bunun olayını tam olarak anlamadım, ama bir insanı ölebileceği en berbat şekilde görüyormuşuz hep.

GOOD NATURED : Okumuş, büyümüş, adam olmuş. Silahtan, kavgadan uzak cici adam. (Small-, Big Guns, Energy Weapon, Unarmed, Melee Weapon, Throwing -%10; First Aid, Doctor, Speech, Barter +%15)

CHEM RELIANT : İlaçlara ve kimyasal maddelere karşı çok çabuk alışıyorsunuz, böylece siz de daha fazla etki gösteriyorlar, daha çok iyileşiyorsunuz, ama bağımlı oluyorsunuz.

CHEM RESISTANT : Ch. Reli. 'ın tam tersi. Kimyasal her türlü şeye karşı daha dayanıklısınız ve sizi daha az etkiliyorlar.

NIGHT PERSON : Gece kuşu. Gündüzler Intelligence ve Perception'unuz azalırken, geceleyin artıyor

SKILLED : Adam doğuştan özelliklerini falan sallamış, gitmiş gece gündüz çalışıp bir yığın işte ustalaşmış. (Tüm skiller +%10; 3 yerine 4 levelda bir ekstra özellik alma)

GIFTED : Adam doğarken, Tanrı'nın lütfu, yetenekli doğmuş. (Tüm ana özellikler +1; tüm skiller -%10; her level -5 skill puanı alma)

Ekranın sol üstünde ise sizin sonradan kazanılan yetenekleriniz(o daldaki başarınız), yani skill'leriniz bulunur. İsterseniz neler olduğuna hızlıca göz atalım: Small Guns(küçük silahlar), Big Guns(büyük silahlar), Energy Weapons(lazer gibi enerjiyle çalışan silahlar), Unarmed(yumruklarınız ve siz), Melee Weapons (bıçak, çekiç, sallamalık ne bulursanız işte), Throwing(atma), First Aid(ilk yardım), Doctor (sizce nedir?), Sneak (sessiz sessiz gitmek için..), Lockpick (bir kilidin önünde dururken her zaman anahtarı halının altında bulamayabilirsiniz), Steal (piyano çalınır, kapı çalınır, darbuka çalınır, renk çalınır, kalp çalınır bir de para çalınır..), Traps (siz siz olun asla insanların tuzağına düşmeyin), Science (Bilim ve Teknik), Repair (şimdi bir de tamirciye para mı vereceğiz yani?), Speech (insan gibi konuşmasını öğrensene be!), Barter (Bak, valla kurtarmaz, hadi gel şunu 25 milyon yapalım, bak KDV de istemiyorum, hem ayağımız alışır, hadi gülüm, bir müşteri bin müşt....), Gambling (şans, kader, talih..), Outdoorsman (çayırın çimenin adamı, bitki ve hayvanların dostu..). Bu skillerden üç tanesini seçip bu dallarda profesyonel oluyorsunuz. Ayrıca level atladığınızda vereceğiniz her skill puanı %1 arttırırken, bu seçtiğiniz dalları %2 arttıracaktır.



Size özel bir karakter vermeyeceğim. Hazır olarak verilmiş üç karakterden birini de seçmeyin ve kendi karakterinizi kendiniz yapın. Ama lütfen size uygun bir karakter olsun,buna dikkat edin..

Bütün ayarlarınızı yaptıktan sonra ne olur, ne olmaz options'dan save edin ve sonra da done'a gelin.

...UNGESUNDETEN...

Karakterinizi bir güzel belirledikten sonra oyuna geçiyoruz. Ama oyun ekranını anlatmaya başlamadan önce isterseniz oyunun unuttuğumuz, fazlasıyla klasik olan, ama işlenişini beğendiğim konusuna değinelim:

Kaçınılmaz bir son olan nükleer savaş çıkıp gökten yağmur yerine asit yağmaya başladığında dünya cehennemden farksız olmuştu. İnsanların çoğu ölmüş, bir çoğu da mutasyon geçirip garip yaratıklara dönüşmüştü. Sağ salim, -insan- olarak kalan bir grup insan ise yaşamak için yer altında şansını denemiş ve burada -vault- denilen yerleri kurup soylarının devamını sağlamışlardır. Gel gelelim, günlerden bir gün bizim yaşadığımız vault olan Vault 13'ün Water Chip'i masadan düşüp kırılınca bizi de 150 gün içerisinde yeni bir tane bulmak üzere garip yaratıkların, radyasyonun ve boğazına kadar pisliğe batmış dış dünyaya yollarlar.

...VERST (NDNISLO SIGKEITEN." -L.M.

Eveet, en nihayet oyun ekranıyla tanıştık. Çok hızlı bir şekilde değinmek gerekirse, sol altta gözünüzü hiç bir zaman ayırmayacağınız mesaj ekranı vardır. Onun sağındaki kırmızı düğmeyle diğer elinizdeki objeji kullanılır hale getirirsiniz. Ayrıca "Inv"inven-

tory'nin, "O" da options'un kısaltmaları olurlar. Onun sağındaki kutucuk o an aktif olan elinizdeki eşyayı, hemen üzerindeki minik kutucuklar ise action point'inizi gösterir. Onun da sağında gördüğünüz üzereHP ve AC'iniz vardır. En sağdaki Map'le haritayı açar, Cha'yla karakter ekranına geçer ve Pip'le de Pipboy ekranına gelirsiniz. Bu ekranda ise en sol üstte tarih ve saat bulunur. Yanındaki ikonla rest edersiniz. (unutmayın ki her 6 satte 1 HP iyileşecektir).Onun altında görevi bitirmenize ne kadar kaldığı vardır. Ayrıca Status'la yan görevlerinizi, Automaps'le keşfettiğiniz yerlerin haritalarını, Archives'le de o ana kadar ki izlediğiniz demoları görebilirsiniz. Ana ekranda en sağ ve üstteki Skilldex ikonuyla açtığınız özelliklerinizi oyun içerisinde kullanabilirsiniz.

Oh be,en nihayet artık açıklanacak bir şey kalmadı, şimdi sadece biraz anlatacağım!

Oyun sırasında savaşlardan Experience Point kazanabileceğiniz gibi, Skillerinizi kullanmaktan, bir bulmacayı çözmekten veya bir görevi başarıyla bitirmekten de alabilirsiniz. Belli bir exp. alınca size level atlandığı haber verilecektir. Siz de karakter ekranına gelerek size verilen skill puanlarınızı arttıracaksınız. Ayrıca her üç levelda bir ekstra özellikler alınır.

Savaşlar turn-based sistemiyle oynanıyor. Ve eğer silahınızın üzerine bir kere sağ tuşla tıklarsanız rakibinize nişan alacak ve istediğiniz bir organına vuracaksınız (en etkilisi anlayacağınız gibi göz). Bence çok güzel düşünülmüş, çok sağlam bir özellik. Oyunun birden fazla sonu olduğunu ve her sonun da mutlu olmak zorunda olmayacağını hatırlatırım. Oyun hakkında yer darlığı yüzünden tavsiye veremediğim için özür diledikten sonra son söze geçiyorum.

Demolar çok güzel. Seslendirme mükemmel. Grafikler güzel. Atmosfer süper. Etkileşim gayet iyi. Biraz ingilizce biliyor ve RPG oyunlarını seviyorsanız mutlaka alın, yok sevmiyorsanız bir şekilde sevin ve yine de alın. Bir kaç eksikliği olmasına rağmen Daggerfall 2 gelene kadar bence piyasadaki en iyi RPG olacak...

Son olarak şunu belirtmeyi isterim; bu dergide benim dört buçuk yıldız verdiğim tek oyun bu. Aslında diğer yazarlara falan bakıyorum da neredeyse tüm oyunlara dört yıldızdan aşağısını vermiyorlar. Yani demek istediğim bizim notumuz biraz kıt. Bu bizde dört buçuk yıldızsa diğerlerinde beş buçuk yıldızdır, bunu unutmayın ve alın...

Saat gecenin 2:21'ini gösterirken bir yazıyı daha bitirmenin mutluluğuyla, pörtlek gözlerle yatağa girmeye hazırlanan yazar, yarın ki kimya sınavını aklına getirmek istemez ve bir an önce uykuya dalır............

Gökhan Habiboğlu
& Batu Hergünsel
valence@pemail.net&quedrus@pemail.net



LEVEL KARNESİ

RPG

Firma: INTERPLAY

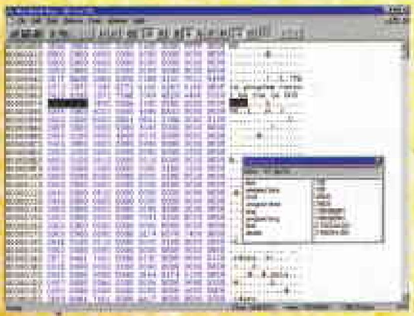
Windows 95 ve DOS 5.0, Pentium 90, 16 MB RAM, 2X CD ROM, 10 MB. HDD

Oyun Hileleri

KIRIN ONLARI

CHEAT hattımızı arayarak hilesini istediğiniz bazı oyunlar için (örneğin KKND) bir Hex editör kullanmak gerekiyor. Bu nedenle size bir Hex editörün nasıl kullanıldığını anlatmaya karar verdik. Böylece size telefonda söylediğimiz hileleri kolayca uygulayabilirsiniz. Hex Workshop isimli programı Ocak sayımızdaki Level CD'sinde bulabileceksiniz.

Çocukluk dönemimizde her şey ne kadar güzel ve kolaydı. Bilgisayar oyunlarında olabilecek en zor rakip bile bilgisayarın gerek hızı gerek kapasitesi yüzünden oyuncu seviyesinin altında kalıyordu. En azından o zamanlarda oyunları bitirmek için üstün oyuncu olmak gerekmiyordu. Ya şimdi, tabiri yerindeyse en baba oyunlar bile pes etmiş durumda. Telefonda "Yok hoca bu oyun bitmez ya, şunun bana çitlerini bi şeettirsene..." diyen arkadaş sayım gittikçe artıyor. İşlemcinin gücünü sonuna kadar kullanıp oyuncu üzerine onlarca yaratık salan bu oyunları artık delikanlı gibi bitirmek mümkün değil. Onların anlayacağı dilden konuşmak, onları kırmak, Cheat yapmak lazım. Cheat konusunda zaten her ay dergide bir dolu yazı yayınlanıyor. Her tür Action türü oyun için mutlaka bir Cheat bulunabilirken, durum Adventure, Strateji, FRP, RPG türü oyunlara gelince biraz farklılaşıyor. Bu tip oyunlar genellikle para, güç miktarı gibi şeylere dayandığı için başka bir yöntem kullanmak gerekiyor. Yapılacak en iyi şey kaydettiğiniz oyunu bir HEX editörle açıp birkaç noktayı belirtildiği gibi değiştirmek.



Bunun için kullanılabilecek programlardan biri de Hex Workshop. Oldukça detaylı özelliklere sahip programda ayrıca Base Converter ve Hex Calculator gibi sayı sistemlerini birbirine dönüştürebileceğiniz ve 16'lık sayı sisteminde hesap yapabileceğiniz araçlarda yer alıyor. Programın ana menüsünde yer alan Disk ve Compare seçenekleri ile sabit diskinizin her hangi bir sektörünü inceleme veya değiştirme yada virüsleri tespit etmek amaçlı da kullanılabilecek, iki dosyayı birbiri ile karşılaştırma imkanı da buluyorsunuz. Bu yazıda ise programın bir bölümü olan bir dosya içeriğini nasıl düzenleyebileceğimizi ve nasıl hakkımıza hak, paramıza para katacağımızı göreceğiz. Düzenleme işlemine başlamadan önce bilmeniz gereken bir konu ise mutlaka üzerinde çalışacağınız dosyanın bir yedeğini almak olmalıdır. Ayrıca disk menüsünde de çalışırken her hangi bir sektörde yapacağınız yanlış değişikliğin o sektöre rastlayan programı bozabileceğini yada FAT'te yapabileceğiniz değişikliğin ise sabit diskinizi tamamen sileceğini de unutmamanız gerekiyor.



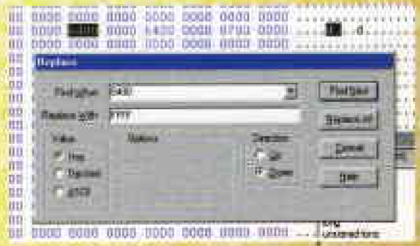
Dikkat! Eğer bu konuda tecrübeli değilseniz programın anlatacağımız bölümleri dışındaki (özellikle Disk menüsü) menülerini pek kullanmamanız daha iyi olacaktır!

Hex WorkShop

Hex WorkShop'u çalıştırdıktan sonra, önce File menüsüne gidip oradan Open seçeneği ile kaydettiğiniz save game'i sabit diskinizde bulup açın. Dosya açıldığı zaman içerik karşınıza sol tarafta HEX (16'lık sayı sistemi), sağ tarafta ise ASCII dediğimiz karakter karşılığı olacak şekilde gelecektir. Bu dosya içinde (oynadığınız oyuna göre değişebilir) o oyunda kaydettiğiniz zaman sahip olduğunuz hak, para miktarı türü bilgilerin 16'lık sayı sisteminde karşılıkları bulunmaktadır. Mantıklı olarak bunların nerede olduğunu bulmak ve istediğimize göre değiştirmemiz yeterli olacaktır. Ama bu o kadar kolay değildir, çünkü aradığınız sayı dosya içinde farklı amaçlar için de kullanılıyor olabilir. Bu durumda yanlış değiştireceğiniz sayı save game'i bozabilecektir. Eğer oyunu kendiniz kırmak istiyorsanız save game'in kopyasını aldıktan sonra deneme yanılma yöntemi ile bunu yapabilirsiniz. Aksi durumda ise bundan sonra her ay Cheat'ler ile beraber yayınlayacağımız Hex Cheat'lerinden save game'lerdeki aramanız gereken ve değiştireceğiniz sayıların neler olduğunu daha kolay bir şekilde öğrenebilirsiniz.



Dosyayı biraz önce anlattığımız gibi açtıktan sonra yapmanız gerekenler çok basit. Önce Edit menüsünden Replace seçeneğini seçerek "Find What" kısmına aramanız gereken



değeri, "Replace With" kısmına ise yeni değeri girmeniz gerekiyor. Value kutusunda ise HEX işaretli olmalıdır. Daha sonra "Find Next" seçeneğine tıklayacaksınız. Açılan yeni pencerede Replace'i seçtikten sonra değer istediğiniz doğrultuda değiştirilecektir. Eğer başka değişiklik yapmak istemiyorsanız buradan Cancel ile çıkabilirsiniz. Anlatılan tüm değişiklikler bittikten sonra da yine File menüsünden önce Save ile değişiklikleri kaydettikten sonra Exit seçeneği ile programdan çıkabilirsiniz. Oyunu bir daha ki sefere başlatıp bu save game'inizi açtığınızda ise eğer doğru yaptıysanız istediklerinize kavuşacaksınız. Eğer bir sorun çıkar da oyun açılmazsa önceden aldığınız yedekten save game'inize geri kavuşabilirsiniz. Bu durum genellikle aynı oyunun birbiri ile uyum sağlamayan değişik sürümlerinde ortaya çıkabilmektedir.

Bu sizi yıldırmasın hadi durmayın KIRIN ONLARI !!!

Bond, emmimgillerin Bond

WARCRAFT II THE DARK SAGA

Parlak Zırhlı Süvariler...

Bilgisayar oyunlarıyla biraz ilgilenip te Warcraft adını duymayan kimse kaldı mı acaba? Real-time strateji piyasasındaki patlamanın başlıca sorumlularından biridir bu oyun. Ama belki hala duymamış olanlar için konuyu kısaca hatırlatsak iyi olur. Kara büyü ustası Medivh bu dünyayı ele geçirmek için başka bir dünyada yaşayan Orc ırkı ve onların güçlü büyücüleri ile işbirliği yapar ve iki dünya büyülü bir geçitle birbirine bağlanır. Savaş ve kara büyü konusunda uzman olan Orc sürüleri bir anda dünyaya akın etmeye başlar. İlk savaşlar ve dolayısı ile ilk Warcraft insanların ağır bir yenilgiye uğraması ve büyük okyanusun ötesindeki bilinmeyen topraklara kaçışlarıyla son bulur, efsanevi Azeroth krallığı yıkılmış ve Orc kabileleri bu topraklara yerleşmiştir. Warcraft 2 daha geniş bir içerikle başlar, insanlar gittikleri yeni topraklarda Elf, Gnome ve Dwarf ırklarıyla karşılaşmış ve onlara yaklaşan tehlikeyi anlatıp bir ittifak kurmayı başarmışlardır. Ancak Orc sürüleri de boş durmamaktadır, bir yandan Troll, Goblin ve Ogre kabilelerini kendilerine katmakta, diğer yandan da okyanusu geçip yeni fetihler yapabilmek için bir donanma kurmaktadırlar. Bu sefer ki savaş yeni keşfedilen teknoloji ve büyülerin kullanılmasıyla daha da kanlı ve şiddetli geçecektir...

Kılıç ve Balta

Warcraft 2 esasen bir PC oyunu olarak yaratılmıştır, mouse yardımıyla oynanır ve amaç iki taraftan birini seçip, senaryoya uygun olarak verilen görevleri bitirmektir. Savaş alanı ve üniteler izometrik olarak görülürler, farklı birimlerin değişik görevleri ve zayıflıkları vardır. Genel olarak savaş alanının bir köşesinde bulunan üssünüzü geliştirmek ve büyük bir ordu kurmak başarılı olmak için elzemdir. Bu oyunda yapacağınız üretim ve araştırma üç ana kaynağın doğru şekilde kullanılmasıyla oluyor. Altın madenleri gerekli parayı sağlarken, çoğu haritada bol miktarda bulunan ormanlar kereste ihtiyacınızı karşılıyor. Özellikle gemi üretebilmek için ihtiyacınız olan petrolü ise denizde kuracağınız platformlardan sağlıyorsunuz. Bir de emrinizdeki her askerin beslenmesi için kurduğunuz çiftlikler size yiyecek sağlıyor. Tüm bu kaynakları işleyebilme ve koruma kaabiliyetiniz sonuçta üretim kapasitenizi belirliyor. Şimdi, ben oyunu hem PC ve hem de Sega üzerinde oynadığımdan belirli bir farklılık kaçınılmaz olarak dikkatimi çekti. Sega üzerinde oyunlar genel olarak game pad ile oynandığından oyunun arabirimi ve oynanış tarzı buna uygun olarak elden geçirilmiş. PC versiyonunun aksine, ekranda bir komut paneli bulunmuyor, bunun yerine bir ünite seçtiğinizde hemen yanında bir pop-up komut menüsü çıkıyor, gerekli emirler buradan veriyorsunuz. Tabii bence game-pad asla mouse yerine geçemiyor ve sonuçta alışık olmayanlar için oynanabilirlik biraz düşüyor. Bir de grafik konusu var, şüphesiz Saturn hızlandırılmış 3D grafiklerde çok başarılı, ancak bu oyundaki grafikler PC versiyonunu bilenleri hayal kırıklığına uğratacaktır, tabii bunda televizyon ekranlarının PC monitörleri kadar iyi detay gösterememesi de büyük rol oynuyor. Fakat sonuçta bu oyunu sadece Sega üzerinde oynayan biri oyundan zevk alacaktır. Oyunu iki şekilde kaydedebilirsiniz, ilki alışılmış bölüm başı şifreleriyle, ikincisi ise Save seçeneğiyle. Ne var ki Save seçeneği çok miktar hafıza gerektiriyor ve NOT ENOUGH MEMORY mesajı sık sık karşınıza çıkacaktır. Tüm bunların dışında oyunun Sega versiyonu büyük bir avantaj taşıyor, Warcraft 2 için sonradan çıkarılan Beyond Dark Portal isimli ikinci bölüm görevleri ve pek çok custom senaryo CD üzerinde mevcut, herhalde bu CD bugüne dek Saturn için çıkarılmış en dolu oyun diski. Eğer bu klasik oyunu Saturn üzerinde oynamak istiyorsanız ve sizi uzun süre meşgul edecek bir CD arıyorsanız sakın kaçırmayın.

M. Berker Güngör











LEVEL KARNESİ

REAL-TIME STRATEJİ

ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 28 75
Sega Saturn
Fiyatı: 55$ (KDV dahil)

SEGA SATURN: WARCRAFT II

ATHLETE KINGS

Işte Start Verildi..

Hey gidi hey, ne günlerdi onlar... Bir Commodore 64 bilgisayarın başına toplanıp sabahlara kadar olimpiyat oyunları oynardık, hemen her spor dalıyla ilgili bir oyun vardı diyebilirim. O zaman ki uyduruk joystickler yarışma heyecanına dayanamaz ve kısa sürede dağılırdı, ama biz onları yine bir şekilde çalıştırmanın yolunu bulurduk. Siz hiç tüm plastik aksamı sökülmüş bir joystick ile oynadınız mı, metal temas noktaları kısa sürede insanın parmaklarını parçalayabiliyor. Ama yine de saatler sonra tamamen felç olmuş ellerimize ve ağrıyan gözlerimize aldırmadan neşeyle evlerimize dağılırdık. Ancak



neden sonra insanlar özellikle atletizm konulu spor oyunlarından yüz çevirdiler. Golf ve bilardo oyunları meraklısı için yapılmaya devam edildi tabii, fakat tüm piyasayı futbol oyunları doldurdu. Doğrusu ben futbolu pek sevmem, özellikle de takım tutmak ve 'Maraba Televole' demek bende türlü kötü yan etkileri olan davranışlar. Bu yüzden uzun zaman sonra önüme atletizm konulu bir spor oyunu gelince bir hayli heyecanlandım ve oyunu hevesle teste başladım. Doğrusu aradıklarımı hem buldum, hem de bulamadım diyebilirim.

Kendini Aşmak...

Spor insanın yeteneklerini geliştirmesi ve doğanın bedenine getirdiği sınırlamaları aşması için mükemmel fırsatlar sunar. Buna en iyi örnek Decathlon adıyla bilinen ve on ayrı dalda yapılan karşılaşmalardır. Bir atletin dekatlon müsabakalarından başarıyla çıkabilmesi için hem fiziksel ve hem de zihinsel olarak çok iyi hazırlanmış olması gerekir. Oyunda farklı ülkelerden gelen ve değişik konularda uzmanlaşmış sekiz atlet arasından birini seçip yönetiyorsunuz. Boy, kilo, güç ve dayanıklılık gibi faktörler her atletin belli dallardaki başarı şansını en az sizin zamanlama ve taktikleriniz kadar etkiliyor. Yapılan sporlar ise sırıkla atlamadan gülle atmaya on geleneksel etkinlikten ibaret. Her biri farklı şekillerde yapıldığından, game-pad üzerindeki kontroller de buna uygun biçimde kullanılıyor. Practice modunda alıştırma yaparken neyi nasıl yapmanız gerektiği size anlatılıyor. Atletleri yönetmek hiç zor değil, ancak hareketlerin zamanlamasını doğru yapabilmek bir hayli alıştırma yapmayı gerektiriyor. Eğer isterseniz iki kişi karşılıklı da yarışabildiğiniz oyunlarda, koşuları aynı anda, diğer müsabakaları ise dönüşümlü olarak gerçekleştiriyorsunuz. Gelelim oyundaki iyi ve de kötü yanlara... Öncelikle grafiklere ve



animasyona söyleyecek tek söz bile bulamıyorum, bugüne dek gördüğüm en detaylı hazırlanmış ve hareketlendirilmiş karakterler bu oyunda diyebilirim. Oynanabilirlik konusuna gelince, doğrusu bu oyunlar biraz ellerinizi yoracaktır ama bu kendinizi kaptırmanıza engel değil. Tüm güzelliğine rağmen oyunda beni rahatsız eden bir şey de vardı, aslında bu çoğu konsol oyunlarında olan bir durum ama söylemeden geçemeyeceğim, bir PC oyununun aksine genelde karşınıza pek rakip çıkmıyor. Eğer tek başınıza oynuyorsanız bir müddet sonra bir yalnızlık hissi gelip yanınıza oturuyor. Doğrusu PC oyunlarında, en berbat olanları hariç bu duyguya pek kapıldığımı söyleyemem, fakat bu durum belki de PC ile her zaman çok fazla ilgilenmemden ve bu makinelerle aramda duygusal bir bağ oluşmasından kaynaklanıyordur. Neyse, son olarak şunu söylemek isterim, eğer SPOR kelimesini duyduğunuzda aklınıza sadece futbol topu geliyorsa bu oyun size pek hitap etmeyebilir, ancak iki game-pad ve bol miktar arkadaşınız varsa, uzun süre neşeli zaman geçirmeniz için hiçbir engel yok demektir. Doğrusu TELEVizyonda sözde spor programlarını seyretmekten daha zevkli olacağı kesin, üstelik belki spor yapmanız için size ilham kaynağı bile olabilir.

M. Berker Güngör

SEGA SATURN TOP 10 LİSTESİ

1. The Lost World Jurassic Park
2. Sega Touring Car
3. World Wide Soccer 98
4. Duke Nukem
5. Shining The Holy Ark
6. Sky Target
7. Dark Saviour
8. Sccorcher
9. Megaman X 3
10. Fighters Megamix

LEVEL KARNESİ

SPOR

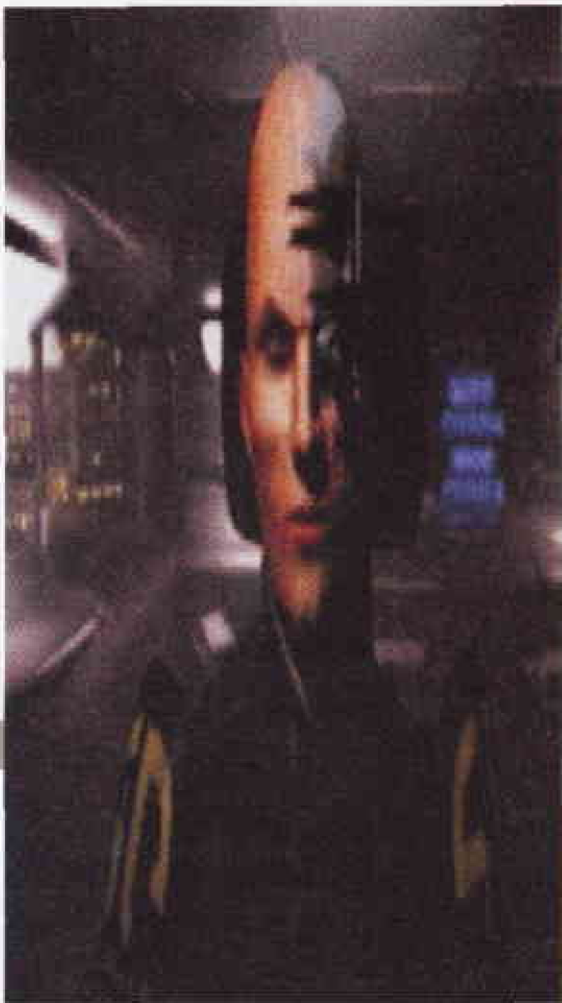
ARAL İTHALAT LTD.
Tel: (212) 659 26 73

Sega Saturn
Fiyatı: 65$ (KDV dahil)

G-Police

Tüm yeraltı kaynakları tükendiğinde...

2097 yılındayız. Yaşam bizim alıştığımızdan çok farklı. Yeryüzünün tüm tabii kaynakları yokedildi ve ülkeler tüm dünyada yealtı zenginliklerini aramaya başladılar. Kısa bir süre sonra bu arama çalışmaları bir savaşa dönüştü ve galaksimizdeki uluslar arasında bir nefret doğmasına yol açtı. İnsanların hükümetlere olan güvensizliği güçlü firmaların devereye girmesini ve bir işbirliği yapılmasını sağladı. Bunun sonucunda, yeni hammadeler aramak üzere dev cam kubbeler yapıldı. Bunlar insan yaşamının sürdürülebilmesi için gerekli tüm şartlara sahiptiler. Büyük sendikaların birlikte çalışmaları sonucu ortaya çıkan ve bağımsız bir kuruluş olan G (Goverment)-Police, güvenlikten ve düzenin sağlanmasından sorumluydu.



Artık sahneye çıkabiliriz

Siz oyunda Jeff Slater rolündesiniz. Jeff, kızkardeşi Elaine'nin sözde intiharını açıklığa kavuşturmak üzere onun eski görevine gönüllü olarak talip olur. Kısa bir süre sonra Elaine'nin çok şey bildiği ortaya çıkar. Ekonomi devlerinin birleşmesinden sonra iki firma göze çarpar: Başlarda saldırgan olduğu tahmin edilen Krakov ve gönderilen donanımla Peter Krakov'u yok etmek isteyen ve G-Police tarafından engellenmeden önce bunu başarmaya çalışan Nanosoft. Şimdi yapılması gereken iki şey var: Nanosoft'u durdurmak ve Elaine'nin ölümünün ardındaki sırrı ortaya çıkarmak.



Görev Başlıyor!

Slater G-Police'de sıradan bir göreve sahip. Cam kubbelerde devriye gezmesi, şüpheli araç ve binaları kontrol etmesi, önemli kişileri koruması ve bir saldırıyla karşılaştığında karşı tarafı etkisiz hale getirmesi gerekiyor. Bu görevleri yerine getirirken kullanılan araç bir Havoc (ileride değişik araçlar veriliyor). Havoc çeşitli silahlarla donatılmış; bunlardan en etkili olanları Missile'lar. Her görev için, gerçekleştirilmesi gereken Primary ve Secondary amaçlar var. Görevin tamamlanabilmesi için Primary amaçların tümünün gerçekleştirilmesi gerekiyor. Her görev sonunda Primary ve Secondary amaçların neler oldukları ve hangilerinin başarıldığı gösteriliyor.



Sonuç

G-Police oldukça etkileyici bir atmosfere sahip. İnanılmaz güzellikte grafikler, inanılmaz güzellikte ses efektleri ve bununla birlikte inanılmaz derecede zorluk; sanıyorum bunlar G-Police'i tarif etmek için yeterli.

Serkan Özsoy



LEVEL KARNESİ

SIMULASYON

SONY Eurasia Pazarlama A.Ş.
Tel: (216) 474 05 25

Sony Playstation